

UNZENSIERTE AUSGABE

Darf in Deutschland nicht frei vertrieben werden!

11/03 € 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Portugal, Frankreich, Griechenland € 6,75 Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

DVD

RIESIGE DUAL-DVD

MIT ÜBER 9 GBYTE

PREMIERE!

DER HERR DER RINGE

- Enthüllt: Echtzeitstrategie-Epos der C&C-Macher!
- Genial: Massenschlachten mit Generäle-Technik!
- Vorbildlich: So müssen Filmumsetzungen aussehen!

VOLLVERSION

EVIL ISLANDS

PRÄCHTIGES 3D-ROLLENSPIEL

80% (PC GAMES 12/2000)

4 EXKLUSIV DEMOS

LORDS OF EVERQUEST

ANSTOSS 4 – 03/04

SPACE COLONY

KNIGHTSHIFT

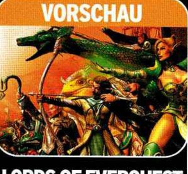
PLUS 16 WEITERE DEMOS

U. A. COMMANDOS 3, YAGER, NHL 2004, WORLD RACING, HOMEWORLD 2 U. V. M.



POSTER IM HEFT

VORSCHAU



LORDS OF EVERQUEST
KAMPFANSAGE AN WARCRAFT 3

HIDDEN & DANGEROUS 2
TAKTIK-SHOOTER DER MAFIA-MACHER

PRO EVOLUTION SOCCER 3
KONAMIS REFERENZ-KICK FÜR PC

TEST



C&C: STUNDE NULL
LOHNT DAS GENERÄLE-ADD-ON?

COMMANDOS 3
NEUER HIT FÜR TAKTIK-SPIELER?

YAGER
WAS TAUGT DER XBOX-SHOOTER?

HARDWARE



DAS AMD-SPECIAL
CPUs, BOARDS, BENCHMARKS

NEUE MAINBOARDS
MARKTÜBERSICHT KT600

64 BIT FÜR SPIELER
ATHLON 64 (FX) IM HÄRTETEST





EDITORIAL
PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Rome, **go home?**

Freitag | 05. September 2003

Heinrich Lenhardts Gefährten sind umzingelt – von vielen tausend grunzenden 3D-Orks, die seinem Gandalf am liebsten den Rauschebart stutzen würden. Zum Glück hat Heinrich kompetenten Beistand: Mark Skaggs, der auch im Abspann zu **C&C Generäle** als Erster kommt, quasi der Peter Jackson des neuen Hollywood-Studios von Electronic Arts. Mark ist verantwortlich für das **Herr der Ringe**-Echtzeit-Strategiespiel, das so frisch ist, dass es noch nicht einmal einen Namen hat. Was hingegen feststeht: Die Grafikqualität ist schlichtweg unglaublich und steckt das vergleichbare Sandalen-Epos **Rome** schon jetzt locker in Frodos ausgebeulte Hosentasche. Dass wir Ihnen zum jetzigen Zeitpunkt noch keine Videos zeigen dürfen, liegt übrigens am Filmstudio New Line Media, mit dem EA eng zusammenarbeitet – der Look vieler Figuren und Schauplätze ist noch streng geheim und wird erst beim Filmstart von **Die Rückkehr des Königs** im Dezember enthüllt. Doch unser US-Korrespondent schwört beim Leben seines Hundes: Dieses Spiel sieht bewegt gleich noch mal so gut aus wie auf den sensationellen Screenshots, die Sie in unserer brandaktuellen Titelstory ab Seite 38 finden.

Montag | 08. September 2003

Es kommt immer wieder vor und betrifft Autos, Grafikkarten, Bildbearbeitungs-Software und natürlich auch Spiele: Falsch verstandenes Streben nach Aktualität führt dazu, dass Redaktionen zuweilen mit abenteuerlichen Versprechungen an Hersteller herantreten, um als erstes Magazin einen Test anbieten zu können – und sei das Objekt der Begierde in einem noch so unfertigen Zustand, dass es erst Wochen oder gar Monate später auf den Markt kommt. Oder der Hersteller verspricht sich eine wohlwollendere Besprechung, falls Redaktion X das Produkt Y ein paar Tage früher testen darf. Würde es Sie überraschen, wenn im Falle von Computerspielen das Ergebnis dann aus einer wachsweichen Wischiwaschi-Wertung besteht, in der viel „gedachter" Spielspaß steckt? Unsere Bitte: Bleiben Sie wachsam und kritisch, wenn Ihnen ein buntes Blatt einen Exklusiv-Test unterjubeln will. Es bleibt dabei: PC Games ist garantiert frei von faulen Kompromissen und anderen künstlichen Geschmacksverstärkern. Wir bieten unseren Lesern verlässliche Kaufberatung genau dann, wenn sie sie benötigen – nämlich möglichst zeitnah zum Verkaufsstart.

Freitag | 19. September 2003

In vielen Geschäften ohnehin ausverkauft, meldet nun auch unser Abo-Service: „Alles weg!" – die Geburtstagsausgabe der PC Games 10/03 inklusive festlich-güldenem Titelblatt, Vollversion, Exklusiv-Demos und **Half-Life 2**-Wendeposter ist nicht mehr lieferbar. Die gute Nachricht: Die vorliegende PC Games steht der Vornummer in nichts nach – freuen Sie sich auf erlesene Top-Demos (**Anstoß 4 Edition 03/04**, **Knightshift**, **Space Colony**, **Lords of Everquest**), die Vollversion des ausgezeichneten Rollenspiels **Evil Islands**, ein 24-seitiges **Half-Life 2**-Extra und ein schmuckes **Max Payne 2**-Poster.

Viel Spaß mit vielen spannenden Oktober-Neuheiten und natürlich mit der druckfrischen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

RÜDIGER STEIDLE ...



... traute seinen Augen nicht: Für die aktuelle „Made in Germany"-Folge hatte das Spellbound-Team eigens Drehbuch und Dialoge geschrieben und Requisiten besorgt. Video auf DVD, Report auf Seite 28!

HEINRICH LENHARDT ...



... erlebte die Premiere des **Herr der Ringe**-Strategiespiels und stellte dabei fest: Dieses Spiel ist wahrlich nicht von Pappe – ganz im Gegensatz zu einigen Film-Gefährten, die die Flure des EALA-Hauptquartiers zieren.

HARALD WAGNER ...



... traf sich mit Epics „Strategic Advisor" Jay Wilbur in Frankfurt. Während eines Paintball-Turniers unterhielt er sich mit Jay über **Unreal Tournament 2004**. Dieses Video gibt's exklusiv auf der aktuellen Ab-18-DVD!

Inhalt 11/2003

Aktuelles

Die Anstoß-Macher
Was wurde Ascaron für die Probleme mit dem vierten Teil der **Anstoß**-Serie gescholten. Im PC Games-Interview schauen die Fußballmanager-Entwickler wieder selbstsicher nach vorne.

Vorschau



Lords of Everquest
Kampfansage: Während Blizzard aus seinem Echtzeit-Strategie-Hit **Warcraft** ein Online-Rollenspiel bastelt, arbeitet Sony Online sein Multiplayer-Rollenspiel **Everquest** für das Echtzeit-Strategie-Genre um.

Test

AKTUELLES



Die Zukunft von C&C
Mit **Generäle** feierte **Command & Conquer** ein grandioses Comeback. PC Games hat die kreativen Köpfe hinter der Echtzeitstrategie-Referenz über die Zukunft der Spiele-Serie befragt.

S. 32

VORSCHAU

Sensationelle Premiere: Als erste deutsche Redaktion durfte PC Games einen Blick auf das **Herr der Ringe**-Echtzeit-Strategiespiel **Battle for Middle-Earth** der **Command & Conquer**-Macher werfen.

S. 38

Der Herr der Ringe

TEST

Nach dem Echtzeit-Strategie-Ausflug mit **Praetorians** wollen sich di spanischen Pyro Studios mit der dritten **Commandos**-Spiel wiede auf ihre Taktik-Wurzeln besinnen



S. 84

Commandos 3

Tipps & Tricks

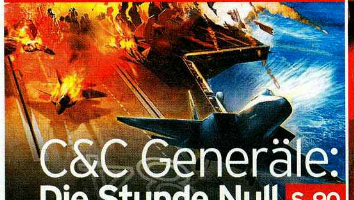
Hardware



Yager
Was wie **Halo** als PC-Spiel begonnen hat, wurde zugunsten der Microsoft-Xbox zuerst als Videospiel veröffentlicht. Hat die PC-Fassung des Sci-Fi-Shooters unter dem Konsolen-Diktat gelitten?

Service

TEST



C&C Generäle: Die Stunde Null S. 90

Was taugt das neue Handwerkszeug für Pixelgeneräle? Mit Mikrowellen-Panzern und Flugblatt-Aktionen läutet Electronic Arts die **Stunde Null** ein.

TIPPS & TRICKS



S. 181 **Jedi Academy**

Schnetzel-Fest für Laserschwert-Schwinger: Mit unserer achtseitigen Komplettlösung lüften Sie auch das letzte Geheimnis der Jedi-Akademie.

HARDWARE

AMD total: CPUs, Chipsätze, Benchmarks. Marktübersicht KT600-Boards. 64 Bit für Spieler: der Athlon 64 (FX) im Härtetest.

S. 196 **Thema: AMD**

Viele Schlachten, ein Sieger.

GRATIS DRUCKER

Bei Online Bestellung eines Dell™ Systems

Angebot limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, solange Vorrat reicht.



Pocket-PC von Dell

Axim™ X5 Pocket PC – perfekt mobil arbeiten mit der idealen Ergänzung zu Ihrem Notebook!

- Intel® XScale™ Prozessor bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 48 MB Intel® StrataFlash™ ROM
- 3.5" QVGA TFT Display (240 x 320)
- Microsoft® Windows® Mobile 2003 Software

Jetzt ab 254 € statt 289 €
zzgl. 12,80 € Versand

Axim™ X5 Pocket PC und TomTom Navigator 2.0 GPS-Navigation
Komplettsystem ab 549 €



Dell™ Dimension™ 4600 „Salvador Dalí"

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1,2]
- **512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- 120 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB Nvidia Geforce4 FX 5200 Grafik, DVI, TV Out
- 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- **16x DVD-ROM & 48x CD-Brenner inkl. Software**
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- mit Creative Audigy™ 2 Soundkarte inkl. FireWire: + 46 €[3]



799 €[5]

Systempreis ohne Monitor, **inkl. Lexmark Z605 Farbdrucker im Wert von 57 € bei Online Bestellung.**

Upgrades

Dell™ M992 19" Monitor nur 255 €
- mit 4fach DVD+R/+RW-Brenner: + 81 €[3]
- mit ATi Radeon™ 9800 Grafik: + 151 €[3]
- mit 200 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.: + 128 €[3]

- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 116 €[3]**
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 290 €[3]**

Finanzierung schon ab 26,27 € mtl.[4]

E-Value: 1020-D1410



Dell™ Dimension™ 8300 „Paul Cézanne"

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.60C GHz, 800 MHz PSB**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1,2]
- **256 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz**
- 80 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB Nvidia Geforce™ FX 5200, DVI und TV Out**
- 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- **16x DVD-ROM & 48x CD-Brenner inkl. Software**
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- mit Altec Lansing ADA745 Lautsprecher (4.1): + 104 €[3]

849 €[5]

Systempreis ohne Monitor, **inkl. Lexmark Z605 Farbdrucker im Wert von 57 € bei Online Bestellung.**

Upgrades

Dell™ E171FPb 17" TFT Display nur 463 €
- mit 120 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.: + 58 €[3]
- mit Creative Audigy™ 2 Soundkarte inkl. FireWire: + 46 €[3]
- mit ATi Radeon™ 9800 Grafik: + 116 €[3]

- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 116 €[3]**
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 290 €[3]**

Finanzierung schon ab 27,92 € mtl.[4]

E-Value: 1020-D2010

Dell™ Dimension™ 8300 „Vincent van Gogh"

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.60C GHz, 800 MHz PSB**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1,2]
- **512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz**
- **120 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 – 8x AGP Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy™ 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- DVD+RW-Brenner (4/2,4x) & 16x DVD, Software
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, USB Wheel Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.179 €[5]

Systempreis ohne Monitor, **inkl. Lexmark Z605 Farbdrucker im Wert von 57 € bei Online Bestellung.**

Upgrades

Dell™ 1901HAS 19" TFT Display nur 810 €
- mit 1024 MB DDR-RAM, 400 MHz: + 116 €[3]
- mit zusätzlicher 120 GB** Serial-ATA Festplatte: + 209 €[3]
- ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik: + 151 €[3]

- **Aufpreis für 2.80 GHz, 800 MHz PSB, nur 116 €[3]**
- **Aufpreis für 3.0 GHz, 800 MHz PSB, nur 290 €[3]**

Finanzierung schon ab 38,77 € mtl.[4]

E-Value: 1020-D2110



[5]Alle Systempreise inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.



Gewinnen und mitmachen

Traum-Notebook zu gewinnen

1x ALIENWARE S-4M (ca. 3.200 Euro)

Das Herz des S-4m bildet ein Intel Pentium 4 mit 3.000 MHz Taktfrequenz und 800 MHz Frontside-Bustakt. Als Speicherpolster dienen ihm 512 MByte DDR333-Hauptspeicher und eine Festplatte mit 40 GByte Speicherkapazität.

Zusammen mit den PC-Profis von Alienware verlost PC GAMES in diesem Monat das erste Notebook mit austauschbarer Grafikkarte!

Alienwares neues S-4m ist das erste Notebook für den anspruchsvollen PC-Spieler. Nie wieder müssen Sie Ihren Desktop-PC samt Tastatur, Monitor und Lautsprecher herumtragen, wenn Sie unterwegs sind. Ganz gleich, ob für LAN-Partys, Geschäftstermine oder langweilige Uni-Vorlesungen: S-4m ist die ultimative tragbare Spiele-Maschine!

Für stundenlangen Spiel-Spaß sorgt der mitgelieferte Akku (8.800 mA/h).



Das DVD-Laufwerk arbeitet gleichzeitig auch als CD-RW-Brenner.

Beim S-4m lässt sich die Grafikkarte im Handumdrehen tauschen. Unser Monatsgewinn ist zum Beispiel mit einer Geforce FX Go 5600 ausgestattet.

Die Technik-Details:

Prozessor:	Intel Pentium 4 mit 3.000 MHz
Mainboard-Chipsatz:	SIS648FX und SIS963L
Hauptspeicher:	512 MByte DDR333
Festplatte:	40 GByte mit 4 MByte Cache
Display:	16.1 Zoll UltraXGA, max. Auflösung: 1.600x1.200

Noch mehr:

- Alienware-Gehäuse aus Magnesium-Legierung
- Neues System für leichte Grafikkarten-Updates
- Programmierbares Synaptics-Touchpad
- Eingebautes Mikrofon
- TV-Ausgang (S-Video)
- Ein PCMCIA-Steckplatz
- Drei USB-2.0-Anschlüsse, ein Firewire-Anschluss
- Lesegerät für drei Speicherkarten
- Zwei Infrarot-Empfänger mit Fernbedienung
- Stereo-Lautsprecher
- 160-Watt-Netzteil
- Lithium-Ionen-Akku mit 8.800 mA/h
- Persönliches Handbuch mit Benchmark-Ergebnissen
- Alienware-fUnc-Mousepad und T-Shirt
- Aktuelle Treiber plus Spiele-Optimierungen

Auf der Webseite www.alienware.de können Sie den S-4m übrigens nicht nur in dieser Konfiguration bestellen, sondern auch einzelne Komponenten gegen andere austauschen. Wie üblich erhalten Sie zu jedem PC natürlich kostenlosen technischen Support: rund um die Uhr, sieben Tage die Woche.

Wenn Sie an den PC-Games-Gewinnspielen nicht per SMS teilnehmen möchten, schreiben Sie das Kennwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert (€ 0,45) an: COMPUTEC MEDIA AG, **PCGGEWINNSPIEL PCG1**, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS* mit dem Inhalt „PCG1" an die Telefonnummer: 811 14 (Deutschland), 724 44 (Schweiz) oder 0900-101010 (Österreich). Alternativ können Sie uns auch anrufen: 0190-658 650 (€ 0,41/Min., Deutschland) oder 0901-210211 (sfr 0,50/Min., Schweiz).

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Alienware und der Computec Media AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 27. Oktober 2003)

PC-Games-Charts (Seite 24)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGC LIEBLINGSSPIEL" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (Sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (Sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

PC Games Most Wanted (Seite 22)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGM SPIELENAME" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (Sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (Sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

PC-Games-Abonnenten sind schon Gewinner!

Die glücklichen Gewinner stehen fest.
Im Monat August haben gewonnen:

Den Multimedia-PC: Annette Sinzig aus Bremen

Die Sony PlayStation 2: Pierre Dominique Braun aus Tübingen

Den Nintendo GameCube: Dennis Klatt aus Berlin

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Jan-Lars Lange aus Heidenrod

„Abb. ähnlich"

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Jeden Monat befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, einen Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance SP.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



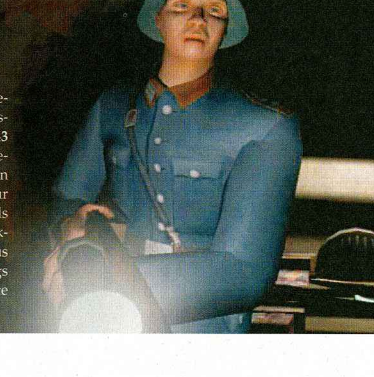
StratActVentureRollenSims funktionieren nicht.

Selbst uns Fachleuten fällt es mitunter schwer, neue Spiele in bekannte Schubladen zu stecken. Was ist noch eindeutig ein Action-Adventure, ein Ego-Shooter oder ein Aufbaustrategie-Spiel? Die Verwässerung klarer Genre-Strukturen begann Ende der 90er Jahre, als 3D-Grafik dank Beschleunigerkarten immer realistischer und jedes PC-Spiel mehr und mehr „Simulation" wurde. Durch die Jagd nach immer naturgetreueren Bildern sind Spielinhalte in den Hintergrund getreten. Auf Teufel komm raus wurde die Wirklichkeit nachprogrammiert. Heute haben sich Gott sei Dank Grundtechnologien wie Grafik-, Sound- oder Physik-Engines etabliert und es gibt eine einigermaßen einheitliche Basis, ein „Handwerkszeug", mit dem wieder die kreativen Geschichtenerzähler das Heft in die Hand bekommen. Spielideen werden wichtiger und Designer setzen sich wieder mehr mit der Unterhaltungskraft ihrer Konzepte auseinander, als nur neuen Technologien hinterherzuhecheln. Dennoch liegt in ungezügelter Kreativität auch eine Gefahr: Wer zu viel auf einmal will, produziert schnell „Was bin ich?"-Spiele mit einem „Wer spielt mich?"-Problem, eben Spiele ohne klare Linie, die an den Interessen und Vorlieben der Spieler vorbeigehen. So geschehen bei Black & White oder jüngst Knightshift. Wohl den Herstellern, die das erkannt haben und ihre Spielewelten behutsam ausbauen. So arbeitet Blizzard derzeit an einem Online-Rollenspiel, das sich im Spieluniversum seiner Echtzeit-Strategieserie Warcraft bewegt. Sony Online hingegen baut die Elmente seines Everquest-Online-Rollenspiels in ein Echtzeit-Strategiespiel um. Klare Ansagen: In beiden Fällen wissen wir Spieler genau, was uns erwartet. Der Plan, unter einer starken „Dachmarke" unterschiedliche Spieletitel für verschiedene Geschmäcker anzubieten, liegt auf der Hand und mit einiger Fantasie lassen sich schnell eine ganze Reihe attraktiver Spielkonzepte ableiten. Ich jedenfalls würde mich nach Renegade über einen weiteren C&C-Ego-Shooter freuen. Hätten Sie denn nicht vielleicht Lust auf ein Splinter-Cell-Commandos oder Echtzeit-Strategie-Scharmützel mit Battlefield 1942?

CHRISTIAN MÜLLER

SABOTAGE 1943

Schattenspiele



Mit beeindruckenden neuen In-Game-Screenshots stellt Team Toro die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine in **Sabotage 1943** unter Beweis: Detaillierte Charaktere, lebensechte Landschaften und vor allem in Echtzeit berechnete Schatten, die nicht nur hübsch anzusehen sind, sondern auch als Versteck dienen, zeichnen die Optik des Taktik-Shooters aus. Bis Sie den Augenschmaus live genießen dürfen, dauert es allerdings noch ein wenig: **Sabotage** ist für das erste Quartal 2004 angekündigt.

DTM RACE DRIVER 2

Die ultimative Rennsimulation?

Mit **DTM Race Driver 2** will Codemasters noch größer, realistischer und spektakulärer werden: Ab Frühjahr 2004 heizen Sie mit 35 verschiedenen Autos über 56 Originalstrecken in aller Welt, unter anderem Hockenheim, Donington Park, Laguna Seca oder Adria International Speedway. „**DTM Race Driver 2** wird unser mit Abstand größtes und bestes Rennspiel – alleine die unterschiedlichen Motorsportvarianten bringen ungeahnte Abwechslung in dieses Genre", schwärmt Produzent Gavin Raeburn. Satte 13 verschiedene Rennarten sind enthalten: Neben den Tourenwagen dürfen Sie erstmals auch an Rallye-, Street-Racing- und Open-Wheel-Wettbewerben teilnehmen. Zu den wichtigsten Entwicklungszielen gehört mehr Realitätsnähe, so sind im DTM-Modus künftig Qualifying und Boxenstopps Pflicht. Auch die Fahrphysik wird überarbeitet, nachdem insbesondere Simulationsfans sich enttäuscht über den ersten **Race Driver**-Teil äußerten.



FAIR STRIKE

Helikopter-Simulation von G5

Der russische Entwickler G5 nimmt gerade Feintuning am Helikopter-Action-Spiel **Fair Strike** vor, das am 20. November auf den Markt kommt. Darin fliegt man als Kampfpilot 38 Missionen, um die Welt vor dem Terrorismus im Jahre 2005 zu bewahren, und zwar in sechs realistisch nachgebauten Helikoptern (unter anderem Apache, Alligator, Hokum). Besonderheit von **Fair Strike**: Zwischen einem Action- und einem Simulationsmodus kann hin- und hergeschaltet werden, was die Steuerung beeinflusst.



NHL HOCKEY 2004

Eishockey-Cracks mit Ladehemmungen

Mehr als nur ein Update: Neben dem obligatorischen Technik- und Spielgefühl-Update sorgt vor allem der Dynasty-Modus für ein frisches Spielgefühl. Als General Manager eines Vereins Ihrer Wahl obliegen Ihnen nicht mehr nur spielerische Aufgaben, sondern auch Clubfinanzen oder die Suche nach neuen Eishockey-Talenten. Im Lauf der bis zu 20 Saisons andauernden Karriere sammeln Sie Erfahrungspunkte: Entwickeln Sie beispielsweise Ihre Coaching-Fähigkeiten, entfalten die Spieler schneller ihr volles Leistungspotenzial. Leider verzögert sich der Verkaufsstart: Jetzt gehen die Kufen-Cracks frühestens am 3. Oktober aufs Eis.



AUTOBAHNRASER

Neue Anti-Spiele-Kampagne



Nach Shooter-Spielern sind jetzt auch PC-Rennfahrer potenzielle Mörder – jedenfalls wenn man der **Bild am Sonntag** glauben darf. Denn nach einem schweren Verkehrsunfall, bei dem ein junges Mädchen von zwei jugendlichen Rasern überfahren wurde, hat die **BamS** schnell einen Schuldigen ausgemacht: Rennspiele, die jugendliche Fahranfänger zum „Auffahren, Ausbremsen und Abdrängen" animieren – vor allem die **Autobahnraser**-Serie von Davilex. Dass selbst ein Verkehrspsychologe keinen unmittelbaren Zusammenhang zwischen Rennspiel und der hohen Unfallrate herstellen kann, bleibt unberücksichtigt. Auch Publisher Take 2 steht in der Schusslinie, nachdem zwei Jugendliche in den USA einen Mann umgebracht haben: Die beiden 14- und 16-Jährigen seien angeblich durch **Vice City** dazu motiviert worden, auf den vorbeifahrenden Verkehr zu feuern.

QUIDDITCH WORLD CUP

Auf Harrys Spuren

Für alle, die sich an den kurzen Quidditch-Einlagen in den bisherigen **Harry Potter**-Adventures gar nicht satt spielen konnten, kommt im Herbst dieses Jahres neues Futter: **Quidditch Weltmeisterschaft** ermöglicht endlich umfangreichere Besen-Duelle. Wahlweise als Hüter, Treiber, Jäger oder Sucher erlernen Sie die Grundlagen des Zauber-Sports beim Hauspokal in Hogwarts – sind Sie dort erfolgreich, nehmen Sie an der Weltmeisterschaft teil und treten gegen Profi-Teams aus den USA, Japan oder England an. Mit dabei sind auch Romanfiguren wie Harry Potter, Draco Malfoy oder Viktor Krum mit der bulgarischen Mannschaft.

Steam und CS 1.6 fertig

Valve legt eine Bauchlandung hin: Beim Start der Distributionssoftware Steam hatten Online-Spieler mit stundenlangen Wartezeiten und etlichen Abstürzen zu kämpfen. Auch die gleichzeitig erschienene Counter-Strike-Version 1.6 krankt noch an allerlei Bugs, beispielsweise werden Spieler stellenweise unbesiegbar.

Sportschau-Manager Pro

Für den Fußballmanager Pro präsentiert Heart-Line nach dem Kicker Sportmagazin einen neuen Partner: die ARD-Sportschau, seit dieser Saison wieder offizieller Bundesliga-Sender.

Live-for-Speed-Planungen

Für die beiden kommenden Versionen haben die Live-for-Speed-Entwickler bereits konkrete Planungen. Neben der nochmals verbesserten Physik (Reifenabrieb, Benzinverbrauch) zählt das detaillierte Schadensmodell zu den wichtigsten Neuerungen.

F1-Challenge-Mods

Bereits für F1 2002 entwickelten engagierte Fans ausgezeichnete Mods, nun sind auch die ersten Erweiterungen für den Nachfolger erschienen. Einige Beispiele: DTM 2002 mit den Wagen der letzten Saison, Le Mans 2001-2003 oder FIA GT 2003.

Ubi Soft jetzt Ubisoft

Im Rahmen eines Logo-Redesigns hat der erfolgreiche Publisher und Entwickler seinen Namen geringfügig geändert: Ubi Soft heißt jetzt Ubisoft.

Core-Gründer mit neuem Studio

Die beiden Core-Design-Gründer Jeremy und Adrian Heath-Smith wollen ein neues Entwicklungsstudio aufbauen. Wie aus Insiderkreisen zu hören ist, konnten die Brüder bereits einige Core-Mitarbeiter für ihr neues Unternehmen gewinnen.

Law & Order 2

Wie in der TV-Vorlage und dem ersten Law-&-Order-Adventure übernehmen Sie sowohl die Rolle der Ermittler als auch der Staatsanwaltschaft. Im ersten Verfahrensteil suchen Sie noch am Tatort und im Umfeld des Opfers nach Spuren und Beweisen, der zweite Part ist die Hauptverhandlung im Gerichtssaal.

Was macht eigentlich ... 4Head



Genrekennern war das Hannoveraner Entwicklerstudio 4Head bereits seit Fugger 1 und 2 ein Begriff, aber der Durchbruch gelang erst mit Die Gilde. Inzwischen arbeiten die 4Head-Studios erfolgreich an zwei weiteren Projekten, dem Gilde-Nachfolger und der Filmumsetzung Back to Gaya. Im PC-Games-Interview spricht Mitgründer Lars Martensen über die Hürden für deutsche Studios, den Entwicklerzusammenschluss Northstar Developers und 4Heads Firmenphilosophie.



PC Games: Auf der Games Convention wart ihr ja mit den Northstar Developers – wie habt ihr die Messe erlebt und wie könnt ihr persönlich von dem Auftritt profitieren?
Martensen: „Die Games Convention ist für 4Head absolut positiv verlaufen. Eine Mischung aus Terminen, Schnuppern und Genießen. Nun, wir können profitieren, weil wir mehrere Angebote für einen **Gilde**-Nachfolger haben und unsere **Back to Gaya**-Umsetzung für den Kinofilm von Warner Bros. sehr positiv aufgenommen wurde. Auch hier werden wir die Verhandlungen bald zum Abschluss führen."
PC Games: Sehr viele **Gilde**-Käufer mussten sich mit ärgerlichen Bugs rumschlagen. Wie wollt ihr ähnliche Probleme in Zukunft vermeiden?
Martensen: „Ja, das ist leider ein Faktum. Zunächst einmal wird es einen weiteren Patch zur **Gilde** in allen Versionen geben. Für die Zukunft kann ich sagen, dass wir gänzlich anders arbeiten als bis zum Abschluss der **Gilde**. Mit dem von uns entwickelten und von Activision Value in den USA vertriebenen Titel **Big Bizz Tycoon 2** haben wir bereits gezeigt, dass die internen Umstrukturierungen gefruchtet haben. Wenn ein Publisher in Zukunft seinen professionellen Anteil an Qualitätssicherung, Marketing und Vertrieb dazutut, werden wir gemeinsam hervorragende Ergebnisse erzielen. Des Weiteren werden wir diverse Technologie-Bestandteile einkaufen, etwa eine Physik-Engine oder eine Netzwerk-Engine. So werden wir in Zukunft viele Probleme vermeiden."
PC Games: Auf eurer Homepage habt ihr als Ziel definiert, intelligente Computerspiele produzieren zu wollen. Was macht für dich ein intelligentes Spiel aus?
Martensen: „Ein Spiel, in welchem ich als Spieler möglichst hohe Handlungsfreiheit besitze und über verschiedene Strategien zur Problemlösung verfüge, die unter Umständen miteinander konkurrieren. Einmal gemachte Fehler sollten korrigierbar sein. Ich mag Spiele, die nicht aus Trial and Error bestehen, sondern in denen man aus Fehlern lernen kann; harte Konsequenzen sollte es dennoch geben. Wie im richtigen Leben eben."



PIRATEN

Herrscher der Karibik

Nachdem Ascaron bereits mit **Port Royale** im Gewässer des Oldies **Pirates** gefischt hat, wagt man nun mit **Piraten: Herrscher der Karibik** eine regelrechte Neuauflage des Vorbilds von Sid Meier, die bereits im Oktober auf den Markt kommt. Abgesehen von den Fechtduellen scheint alles vorhanden zu sein, was das Original seinerzeit zum Klassiker avancieren ließ, wovon wir uns anhand einer fast fertigen Beta-Version überzeugen konnten. Im Wesentlichen recycelt **Piraten** das Spielkonzept und die Technik von **Port Royale**, kürzt den WiSim-Aspekt aber auf ein Minimum und konstruiert stattdessen ein wesentlich stabileres Story-Gerüst mit neuen Missionen und actionreicheren Seekämpfen. Erster Eindruck: ein Spiel für lange Herbstnächte.

TERMINATOR 3

Endzeit-Schlachten



Neue Details über den Ego-Shooter zum neuesten **Terminator**-Film: Sie bewegen sich in den Endzeit-Welten nicht als Einzelkämpfer, sondern gehen in Teams vor. Wahlweise aufseiten der Rebellen oder der Truppen des SkyNet. Wie es sich für zeitgemäße Action-Spiele gehört, stehen Ihnen im Kampf auch allerlei Fahrzeuge zur Verfügung. Starten soll die apokalyptische Schlacht am 13. November.

COLD WAR CONFLICTS

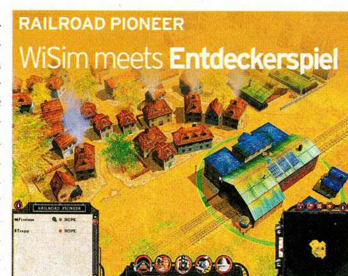
Sudden-Strike-2-Nachfolger



Der Nachfolger zum Echtzeit-Taktikspiel **Sudden Strike 2** hört auf den Namen **Cold War Conflicts** und spielt zur Zeit des Kalten Krieges (1950 bis 1973). In rund 40 Missionen steuern Sie 50 Einheiten in Echtzeit über ein zweidimensionales Spielfeld, das exakt so aussieht wie im Vorgänger. Die vier Kampagnen schlagen Sie auf der Seite von Ägypten, Nordkorea, Israel und den Vereinigten Staaten. Erscheinungstermin von **Cold War Conflicts** ist der November dieses Jahres.

RAILROAD PIONEER

WiSim meets Entdeckerspiel



Bereits am 17. Oktober wird der **Railroad Tycoon**-Konkurrent im Handel erhältlich sein. Ungewöhnlich für die in Echtzeit ablaufende Wirtschaftssimulation ist unter anderem der eingebaute „Nebel des Krieges", der den Spieler zunächst zum Entdecken des umliegenden Landes zwingt. Dazu haben Sie in zehn Missionen der Kampagne ausreichend Gelegenheit. Kernpunkt des Spiels ist jedoch nach wie vor der Transport von Waren, den Sie mit 25 historischen Dampfloks bewältigen. Eine Testversion erwarten wir für die nächste Ausgabe.

RAILROAD PIONEER

New York 1830: Aufbruch in eine Welt voller Abenteuer, Macht und Reichtum

Entdecke den Westen Amerikas in einem einzigartigen Mix aus Wirtschafts- und Transportsimulation

Erschaffe Dein Eisenbahnimperium und erlebe die wechselvolle Geschichte der Pioniere der transkontinentalen Eisenbahn

Historische Kampagne und Endlosspiele

Mehr als 25 Lokomotiven und ein individuelles Upgradesystem

Detailreiche Spielwelt komplett in 3D

Komm mit auf eine Reise in die ruhmreiche Vergangenheit der Dampfrösser und stahlharten Männer des Wilden Westens

www.railroad-pioneer.de

PC CD

bigben interactive

KRITZELKRATZ 3000

JoWooD Productions

www.jowood.com

MEINUNG
DIRK GOODING



Nvidia kontra Ati – muss das sein?

Der 10. September 2003 wird wahrscheinlich als „Schwarzer Mittwoch" in die Firmengeschichte von Nvidia eingehen. An jenem Tag hatte Entwickler Valve im Rahmen des „Ati Shader Day" einige Redakteure amerikanischer und internationaler Hardware-Webseiten eingeladen, die Benchmarks mit den auf der Spielemesse E3 gezeigten selbst ablaufenden Half-Life 2-Demos durchführen durften. Das Ergebnis war nichts Geringeres als eine totale Blamage für Nvidia: In allen Benchmarks dominierten die Radeon-Chips – teilweise waren sie doppelt so schnell wie vergleichbare Grafikkarten aus dem Hause des Mitbewerbers. Ganz schlimm trifft es die FX 5900 Ultra: Der Chip wird im Test sogar von einer knapp 400 Euro billigeren Radeon 9600 Pro eingeholt.

Schlechte Zeiten also für Nvidia? Nicht unbedingt. Valve erlaubte den Journalisten beispielsweise nicht, die Benchmark-Messungen mit Nvidias neuem Detonator-Treiber durchzuführen – dieser soll angeblich die Perfomance in Half-Life 2 verbessern. Auch wurden Stimmen laut, dass Valve angesichts eines bestehenden Marketing-Deals mit Ati die Source-Engine von Half-Life 2 absichtlich so programmierte, dass Nvidia-Hardware deutlich schlechter abschneidet. Allerdings meldete sich id Softwares Programmier-Papst John Carmack als Entlastungszeuge zu Wort und verkündete, dass diese Benchmark-Werte durchaus repräsentativ für kommende DirectX-9-Spiele wie Doom 3 sein könnten. Und tatsächlich: Unsere Messungen mit Tomb Raider: Angel of Darkness (DX 9) und Yager (DX 8) ergeben ein ähnliches Ergebnis (siehe Half-Life 2-Beilage).

Mir persönlich ist diese Aktion dennoch ziemlich suspekt – was hat sich Valve nur dabei gedacht? Der klare Gewinner ist Ati, Nvidia steht als Verlierer da. Und Valve? Irgendwie wird man das Gefühl nicht los, dass hier nicht alles mit rechten Dingen zugegangen ist. Statt Nvidia bei dubiosen Benchmark-Events bloßzustellen, sollte man bei den Entwicklern die Zeit dazu nutzen, Half-Life 2 auch auf Nvidia-Hardware flüssig spielbar zu machen. Schließlich haben viele Spieler teures Geld in vermeintlich zukunftssichere Grafik-Triebwerke aus diesem Hause investiert. DIRK GOODING

BIOSFEAR

Gratis Online-Rollenspiel testen



„Bereit für ein neues Leben?", lockt der Slogan von **Biosfear**, einem Online-Rollenspiel mit gigantischen Ausmaßen, tollem Sci-Fi-Fantasy-Flair, Unmengen an Gegnern, Zaubersprüchen und Waffen sowie augenschmeichelnder 3D-Grafik, die Sie aus der Third-Person- oder Ego-Perspektive erleben; absolute Community-Favoriten wie Gilden oder der Handel mit Waren sind selbstverständlich. Als PC-Games-Leser haben Sie nun die Gelegenheit, **Biosfear** ganze zwei Wochen lang kostenlos kennen zu lernen – es fallen nur die üblichen Gebühren Ihres Internet-Providers an. Den dafür notwendigen Client finden Sie auf der Heft-DVD; einfach installieren, einen Account auf www.biosfear.de anlegen und schon kann's losgehen. Entscheiden Sie sich für Volk, Aussehen und Fähigkeiten Ihres Charakters – und schon können Sie durch das Malträtieren von Gegnern erste Erfahrungspunkte sammeln. Wer nach der 14-tägigen Testphase nicht weiterspielen möchte, braucht nichts weiter zu tun – es muss nicht extra gekündigt werden. Die monatlichen Kosten für **Biosfear**-Dauermieter will der Anbieter Tiscali Games Anfang Oktober bekannt geben.







CHAOS LEGION

Sieg Wahrheit kommt

Erstmals hatten wir Gelegenheit, Capcoms Action-Feuerwerk **Chaos Legion** anzuspielen. Das Spielprinzip ist simpel: Mit dem Helden Sieg Wahrheit toben Sie durch aneinander gereihte Räume, in denen es schlichtweg darum geht, allen Monstern den Garaus zu machen. Je länger Sie dabei bestehen, desto mächtigere Monster der so genannten Legionen können Sie zur Verstärkung beschwören. Ein optisch ansprechender Action-Spaß für Spieler mit Hornhäuten auf den Zeigefingern.

CASTLE STRIKE

Weniger Burgenbau, mehr Kampf

Bei einem Besuch in der Redaktion konnten wir die neueste Version von Data Beckers **Castle Strike** in Augenschein nehmen, die einen positiven Eindruck hinterließ. Die Programmierer rücken den Aufbaupart etwas in den Hintergrund und fokussieren sich stattdessen auf die Belagerungen der Festungen. Noch diesen Winter werden Sie sowohl aufseiten der Verteidiger als auch der Angreifer kämpfen können.



Silent Hill-Film

Konami plant einen Silent Hill-Kinofilm; als Produzent hat man Samuel Hadida (True Romance) verpflichtet. Die Regie bei der Leinwand-Adaption übernimmt Christophe Gans, der zuletzt den Action-Film Pakt der Wölfe (unter anderem mit Monica Bellucci) inszenierte.

Everquest-Werbemodell

Für das Online-Rollenspiel Everquest gibt es jetzt ein neues Werbemodell: Everquest-Veteranen, die zwei neue Abonnenten für den Titel gewinnen, erhalten zum Dank einen kostenlosen Spiele-Monat geschenkt. Die neuen Abonnenten bekommen einen Preisnachlass von 15 Euro.

Serious Sam 2

In einem Update auf ihrer Website haben die Serious Sam-Erfinder des Croteam neue Infos zum Nachfolger bekannt gegeben. Demnach schreiten die Arbeiten an der neuen Serious Engine wie geplant voran. Die soll unter anderem pro Level zirka 100 Mal mehr Polygone erlauben und für realistische Spielphysik sorgen. Termin: Sommer 2004, eventuell etwas früher.

Epic mit Microsoft

Microsoft hat sich mit Epic Games zusammengetan, den Entwicklern der Unreal-Engine. Bislang wurden noch keine neuen Produkte angekündigt.

Spiel zum Film: Augustus

Atari veröffentlicht im Dezember dieses Jahres das gleichnamige Spiel zum zweiteiligen ZDF-TV-Epos Augustus. Entwickler des Action-Spiels ist das Hannoveraner Software-Studio Collision, das schon die Napoleon-TV-Serie für PC umsetzte (PC Games-Wertung: 33 Punkte).

Wanted: Dead or Alive

Für den Oktober ist der Wildwest-Shooter Wanted: Dead or Alive angekündigt. Darin kämpfen Sie in der Ego-Perspektive als Captain Bartholomew mit Messer, Kanonen und Schrotflinten gegen Gesetzlose. Zu den Besonderheiten zählt ein teamorientierter Multiplayer-Modus, der an Counter-Strike erinnert.

PC GAMES / PC GAMES HARDWARE

Sonderhefte **mit Spitzen-Software**



Gleich drei frische Sonderausgaben mit extra viel Software sind ab sofort im Handel: PC Games Hardware vereint **Alles für den Spieler** (so der Titel des Hefts) in einem dicken Paket. Auf fünf CDs: Über 100 Tools plus unverzichtbare Treiber, Patches, Videos. Zum Preis von 6,99 Euro gibt es 39 (!) Vollversionen, darunter die Sicherheitssoftware Sygate Personal Firewall Pro 4.2 und das Tuning-Tool Winoptimizier 2002. Nur einen Euro mehr kostet das **PC-Action-Sonderheft Maps & Mods**. 2.800 MByte Software auf vier CD-ROMs versprechen verlängerten Spaß mit Karten, Kampagnen, Skins und Tools zu Leser-Favoriten wie **Battlefield 1942, GTA Vice City** oder **Warcraft 3**. Ebenfalls gut angelegt sind die 7,99 Euro für die brandaktuelle Neuauflage der erfolgreichen **Gratis-Spiele und -Tools**-Reihe von PC Games. Exakt 367 Programme passten auf die DVD. Da ist für jeden was dabei: Strategiespiele, Grafik-Tools, Tuning-Programme, Sport und Action – satte 4,2 GByte geballte Software-Power.

URU: AGES BEYOND MYST

Rätseln als **Gesellschaftsspiel**







Das am 6. November erscheinende **Uru** bricht gleich zu Beginn mit diversen **Myst**-Traditionen: So bestimmen Sie zunächst Geschlecht und Aussehen Ihrer Spielfigur, die Sie dann aus der 3rd-Person-Perspektive steuern. Besonders hartnäckige Fans der Serie können allerdings zugunsten des gewohnten **Myst**-Feelings in eine Ego-Perspektive umschalten. Die Entwickler nutzten die erstmals in Echtzeit berechnete **Myst**-Welt außerdem für kleinere Action-Einlagen. So springen Sie beispielsweise über Abgründe oder klettern an Strickleitern – allerdings alles risikolos mit Netz und doppeltem Boden. Die Rätsel dagegen orientieren sich an den Vorgängern und bieten größtenteils Logikpuzzles. Diese können Sie im optionalen Mehrspielermodus auch gemeinsam im Internet lösen.

STAR WARS GALAXIES

Deutschlandstart Anfang November



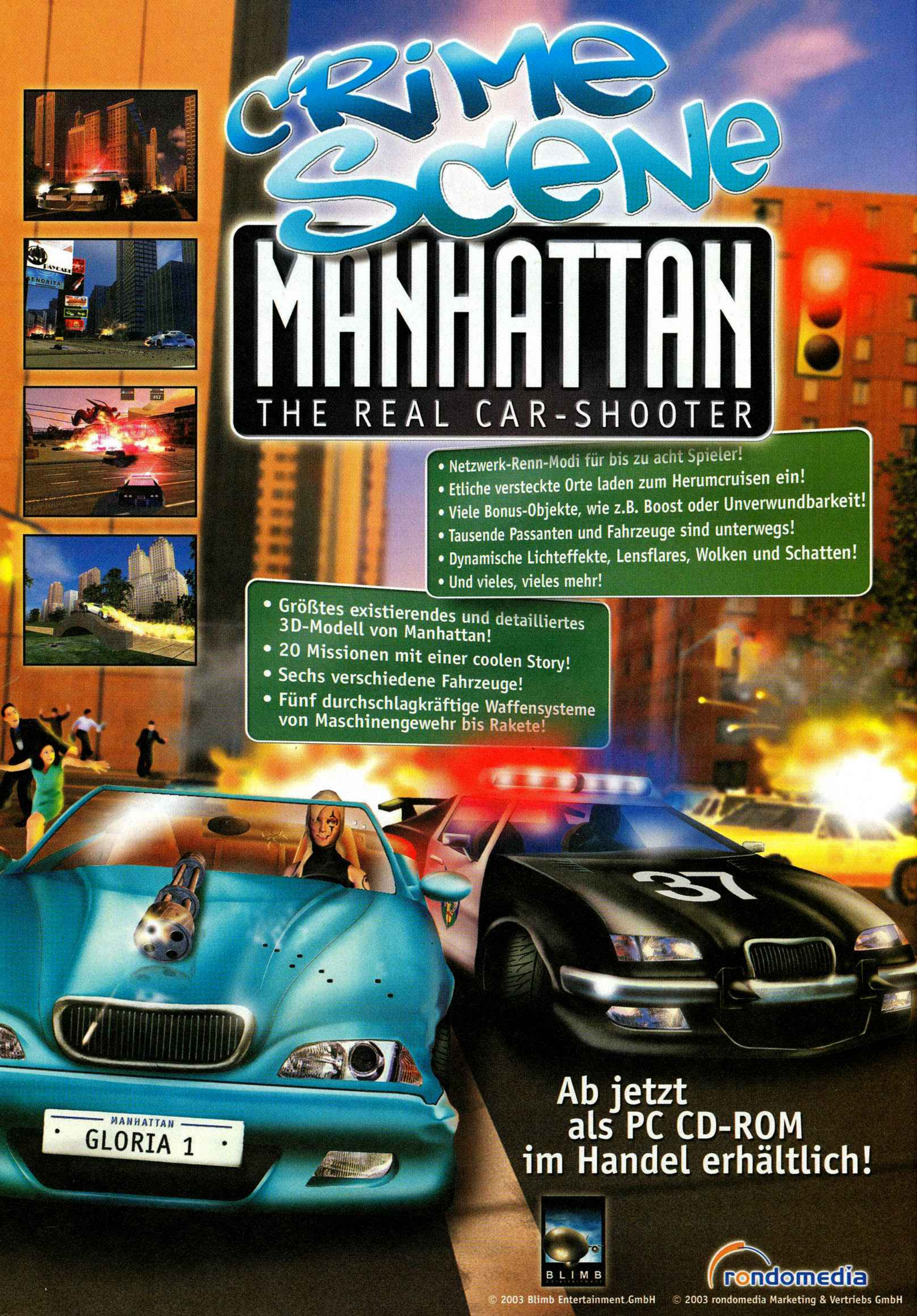
Am 7. November geht das Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies** auch in Deutschland an den Start, allerdings wird nur das Handbuch übersetzt. Laut Activision wird wahrscheinlich ausschließlich eine Limited Edition zum Preis von 60 Euro vertrieben, über den Umfang der Ausgabe ist ebensowenig bekannt wie über die Spielgebühren.

HOLIDAY WORLD

Sie haben es **sich verdient!**



Der Aufbau-Klassiker **Holiday Island** aus dem Jahre 1996 bekommt einen inoffiziellen Nachfolger, entwickelt vom selben Team: In **Holiday World** kümmern Sie sich in drei Welten (Strand, Safari, Tiefsee) um die Bedürfnisse von Familien, Singles und Pärchen. Besonderheit: Ihren Gegenspielern luchsen Sie die Touristen auch im Netzwerk ab. 2004 bringt Take 2 das Spiel in die Läden.


Crime Scene
MANHATTAN
THE REAL CAR-SHOOTER
• Netzwerk-Renn-Modi für bis zu acht Spieler!
• Etliche versteckte Orte laden zum Herumcruisen ein!
• Viele Bonus-Objekte, wie z.B. Boost oder Unverwundbarkeit!
• Tausende Passanten und Fahrzeuge sind unterwegs!
• Dynamische Lichteffekte, Lensflares, Wolken und Schatten!
• Und vieles, vieles mehr!
• Größtes existierendes und detailliertes 3D-Modell von Manhattan!
• 20 Missionen mit einer coolen Story!
• Sechs verschiedene Fahrzeuge!
• Fünf durchschlagkräftige Waffensysteme von Maschinengewehr bis Rakete!
MANHATTAN
GLORIA 1
37
Ab jetzt
als PC CD-ROM
im Handel erhältlich!
BLIMB
rondomedia
© 2003 Blimb Entertainment GmbH
© 2003 rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH

Devil Whiskey
Kennen Sie den Rollenspiel-Klassiker Bard's Tale? Devil Whiskey ist so ähnlich: Sie steuern eine Gruppe durch eine 3D-Umgebung, die in quadratische Felder aufgeteilt ist. Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Devil Whiskey orientiert sich eindeutig an den Rollenspielen der Achtziger; erhältlich ist eine Demo-Version des ursprünglich als Fan-Remake gestarteten Projekts auf www.devilwhiskey.com.

Syberia 2 später
Fans des Adventures Syberia müssen sich noch etwas länger gedulden: Der Nachfolger wurde auf den Februar des nächsten Jahres verschoben. Als Begründung wird angeführt, dass Microids weitere Feinarbeiten am Titel vornehmen möchte.

Operation Flashpoint 2
Nachdem im Internet Gerüchte um eine mögliche Verschiebung aufgetaucht sind, stellt Publisher Codemasters klar: Operation Flashpoint 2 ist noch immer für 2004 geplant. Die Entwicklung der Xbox-Version von Teil 1 habe keine Auswirkungen auf das Veröffentlichungsdatum, da diese zum großen Teil nicht bei den Flashpoint-Erfindern von Bohemia, sondern bei einem externen Studio in England entstehe.

Afrika Korps
Die ungarischen Entwickler von Digital Reality (Haegemonia) schicken Echtzeit-Generäle in die Wüste: In Afrika Korps spielen Sie den Feldzug der deutschen Wüstenstreitmacht nach oder schlagen sich auf die Seite der alliierten Gegner. Besonderheiten: 3D-Grafik, Kerntruppe, realistische Spielphysik, kein Aufbauteil.

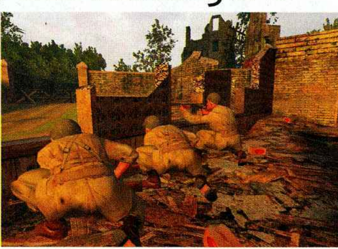
Hai-Simulator
Auf der verzweifelten Suche nach einer Spielidee wagen die Jungs von Pineapple Interactive einen Sprung ins kalte Wasser: Bloody Waters lässt den Spieler in die nasse Haut eines Hais schlüpfen, der unter anderem Jagd auf unvorsichtige Surfer, aber auch Beutefische macht.

Schwarzenberg pausiert
Die Berliner Radon Labs haben die Arbeiten am Schleich-Shooter Schwarzenberg vorübergehend einstellen müssen, weil für das ambitionierte und vielversprechende Projekt kein Publisher gefunden wurde. Die Engine wird nun für ein neues, noch nicht weiter benanntes Spiel verwendet.

CALL OF DUTY

Action, die **unter die Haut** geht





Activision zu Besuch bei PC Games. Im Gepäck: die neueste Version des Weltkriegs-Shooters **Call of Duty**. Erster Eindruck: So eine erschreckend realistische und intensive Bildschirm-Erfahrung des Krieges gab es seit Spielbergs **Der Soldat James Ryan** nicht mehr. Für viele vielleicht schon zu wirklichkeitsnah. Zweiter Eindruck: Die so gepriesene unabhängige künstliche Intelligenz der Teamkameraden scheint in vielen Situationen doch festgelegten Pfaden zu folgen – was aber regelmäßig für kinoreife Szenen sorgt. Ob man **Call of Duty** als Team-Shooter wahrnimmt oder sich als einsamer Wolf durchzuschlagen versucht, hängt vom eigenen Spielstil ab. Test definitiv in der nächsten Ausgabe!

KNIGHTS OVER EUROPE

Große Pläne

Für seinen Flugsimulator **Knights over Europe** will das kleine Entwicklerstudio Aspect Simulations eine voll dynamische Kampagne schaffen, die im historischen Modus den Ereignissen des Ersten Weltkriegs folgt, im freien Spiel aber den Ausgang des Konflikts von den Spieleraktionen abhängig macht. Ende 2004 wird sich zeigen, ob man die ehrgeizigen Pläne verwirklichen kann.





FORD RACING EVOLUTION

Fort mit dem **Ford**

Nach Porsche (**Need for Speed**) und Mercedes-Benz (**World Racing**) wird nun auch der Fuhrpark der amerikanischen Autobauer Ford in einem eigenen Spiel verewigt. **Racing Evolution** simuliert sowohl klassische Modelle wie den Ford Mustang GT als auch Exoten aus der Rennwerkstatt und neuere Wagen – insgesamt gibt es 32 Stück. Der Rest ist Standard: 34 Challenge-Rennen zum Freischalten neuer Autos, acht Rennmodi.

WORMS 3D

Würmer **werden munter**

Der rundenweise gespielte Strategiespaß **Worms 3D** ist so gut wie fertig. In der Redaktion ist die voll spielbare Beta neben **You don't know Jack 4** der momentane Multiplayer-Hit. Die Übersiedlung ins knallbunte 3D-Terrain haben die Würmer gut überstanden: Spielerisch erinnert der fünfte Teil der Serie am ehesten an das mittlerweile sieben Jahre alte Original.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Website **gestartet**

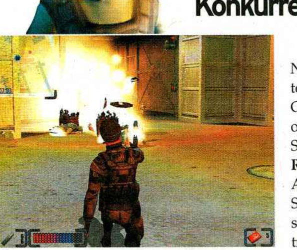


Die Homepage von **Full Spectrum Warrior** hat ihre Pforten eröffnet (www.fullspectrumwarrior.com). Zu dem Taktik-Actionspiel von Pandemic gibt es neben Trailern und neuen Bildern bereits Taktik-Tipps, die den Spielablauf veranschaulichen. Die Einsatzbesprechungen lassen auf einen hohen Realismusgrad schließen, kein Wunder, wurde das Spiel doch quasi von der US Army in Auftrag gegeben.



GORKY ZERO

Konkurrenz für Sam Fisher



Gorky 17 war Runden-Taktik, der Nachfolger (der zeitlich vor dem ersten Teil angesiedelt ist) wechselt das Genre: Ähnlich wie in **Splinter Cell** oder **Metal Gear Solid 2** infiltrieren Sie mit einem Agenten in der **Tomb Raider**-Perspektive verbotene Zonen. Anders als bei der Konkurrenz haben Sie aber vorher Gelegenheit, Ihren Einsatz anhand von 3D-Modellen der betreffenden Gebäude exakt zu planen.

X2: DIE BEDROHUNG

Weltraumepos **erst im November**





Um zwei Wochen hat sich der Veröffentlichungstermin des **Privateer**-Erben **X2: Die Bedrohung** verschoben – der Titel erscheint am 12. November über Koch Media. Das Spiel bietet jedoch nicht nur eine spektakuläre Optik durch den Einsatz von Bump Mapping und Reflection Mapping, sondern setzt wie der Vorgänger auch auf spielerische Freiheit. Der Spieler hat die Wahl, ob er sich in den Welten des dynamischen Universums als rechtschaffener Händler, Pirat oder Kopfgeldjäger verdingen möchte. Oder aber Sie errichten ein eigenes Handelsimperium, indem Sie Minen und Fabriken installieren. Um nicht den Überblick zu verlieren, haben Spieler die Möglichkeit, sich eigene Scripts für das Management ihrer Fabriken oder auch für die Steuerung der riesigen Raumkreuzer zu erstellen.

Die 10 **verheißungsvollsten Spiele aus Osteuropa**

1 Silent Storm – Termin: 2004
Genre: Runden-Strategie
Entwickler: Nival (Russland)
Silent Storm könnte auch **Jagged Alliance 3** heißen: Sie kämpfen als Elite-Team im Zweiten Weltkrieg und in 3D-Grafik hinter feindlichen Linien – rundenbasiert!



2 Codename: Panzers – Termin: Februar 2004
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Stormregion (Ungarn)
Der Zweite Weltkrieg diente schon oft als Spielschauplatz, aber nie sah er so spektakulär aus wie in **Panzers**, dem Echtzeit-Strategiespiel der **SWINE**-Macher.



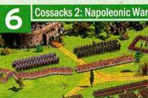
3 Operation Flashpoint 2 – Termin: Ende 2004
Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Bohemia (Tschechien)
Bislang halten sich die Entwickler bedeckt, was **Operation Flashpoint 2** angeht. Wenn man sich den Vorgänger anschaut, kann aber nicht viel schief gehen.



4 Etherlords 2 – Termin: Oktober 2003
Genre: Runden-Strategie
Entwickler: Nival (Russland)
Bereits der erste Teil sorgte bei **Heroes of Might and Magic**-Fans für Begeisterung. Der Nachfolger will das wiederholen – und bietet mehr Rollenspiel-Elemente.



5 STALKER: Oblivion Lost – Termin: September 2004
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: GSC (Ukraine)
Dank ausgeklügelter Rollenspiel-Elemente, fantastischer Grafik und der weitläufigen Welt ein potenzieller Wachablöser für **Half-Life 2**.



6 Cossacks 2: Napoleonic Wars – Termin: 1. Halbjahr 2004
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: GSC (Ukraine)
Mit einem neuartigen Wirtschafts- und Regierungssystem sowie historischen Heldenfiguren wie Napoleon erweitert **Cossacks 2** das Design des Vorgängers.



7 Xenus – Termin: Frühjahr 2004
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Deep Shadows (Russland)
Ein ehemaliger Teil des **STALKER**-Teams arbeitet an einer eigenen Version des perfekten Action-Rollenspiels mit Bombastgrafik und riesiger Spielwelt.



8 Kreed – Termin: Oktober 2003
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Burut (Russland)
Kompromisslose Action im hübschen Grafikkleid. **Kreed** glänzt zwar nicht durch eine ausgeklügelte Story, bietet jedoch minutenlange Dauerfeuer-Gefechte.



9 Golden Land – Termin: Oktober 2003
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Burut (Russland)
Als junger Mönch durchleben Sie dieses an **Baldur's Gate** angelehnte Rollenspiel. Ein potenzieller Leckerbissen für ausgehungerte Rollenspieler.



10 Firestarter – Termin: 4. Quartal 2003
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: GSC (Ukraine)
In diesem Ego-Shooter geht es nicht darum, so viele Monster wie möglich niederzustrecken, sondern eine bestimmte Zeit lang zu überleben.

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



CONDITION ZERO Der Solo-Ableger von Counter-Strike lässt immer noch auf sich warten: Das für Anfang September angemeldete Condition Zero erscheint jetzt am 12. November.





X2: DIE BEDROHUNG Um gut zwei Wochen hat sich der zweite X-Teil verschoben. Bislang sprach Publisher Koch Media vom 30. Oktober, jetzt wurde das Erscheinen auf den 12. November verlegt.



ANNO 1503: SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN Das Anno-Add-on soll Schwächen ausmerzen und das Spielprinzip erweitern. Jetzt hat EA sich auf einen Termin im November festgelegt.

Top 3 Aufsteiger



STUNDE NULL Gerade erst angekündigt und schon auf Platz 7: Die Stunde Null, das lang ersehnte Add-on zu C&C Generäle. Wie gut Die Stunde Null wirklich ist, erfahren Sie im Test der aktuellen Ausgabe ab Seite 90.





CALL OF DUTY Satte zehn Plätze aufwärts geht es für Call of Duty. Möglicher Hintergrund sind starke Szenen wie in der Pixelpracht der PC Games 10/03.





MAX PAYNE 2 Am 30. Oktober soll Max Payne 2 endlich erscheinen. In der aktuellen PC Games vertröstet Sie allerdings ein großformatiges Max-Poster.

Top 3 Absteiger



BAPHOMETS FLUCH 3 Das erste echte 3D-Adventure von Revolution verschiebt sich auf den 7. November und fällt prompt in der Lesergunst: Baphomets Fluch 3 rutscht um sieben Plätze von 15 auf 22 ab.





WORLD OF WARCRAFT Vier Plätze gefallen: Blizzard geizt mit neuen Infos zum Online-Rollenspiel World of Warcraft, die Quittung ist der Absturz von Rang 5 auf 9.



SACRED Der neue Sacred-Termin „Winter 2003" ist vielen Lesern zu vage, das schmälert die Vorfreude auf den möglichen Diablo-Killer. Ascaron muss diesen Monat einen Sturz von 18 auf 32 hinnehmen.

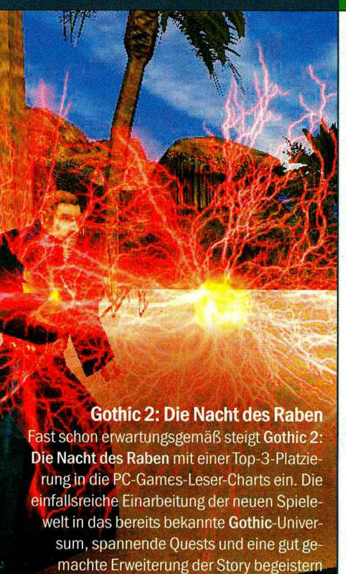
Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	4. Quartal 2003 09/03
2 (3)	▲	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision id Software	1. Quartal 2004 07/02
3 (4)	▲	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	Oktober 2003 04/03
4 (9)	▲	**Max Payne 2** Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy/Rockstar	30. Oktober 2003 08/03
5 (8)	▲	**Jedi Knight 3** Ego-Shooter	Activision Raven Software	September 2003 Test auf Seite 80
6 (7)	▲	**Baldur's Gate 3** Rollenspiel	Vivendi Universal Bioware	Noch nicht bekannt –
7 (-)	NEU	**C&C Generäle: Die Stunde Null** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA LA	26. September 2003 Test ab S. 90
8 (10)	▲	**FIFA 2004** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 09/03
9 (5)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 07/03
10 (12)	▲	**Battlefield Vietnam** Taktik-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	1. Quartal 2004 09/03
11 (14)	▲	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubisoft Cry Tek	Ende 2003 07/03
12 (16)	▲	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Mitte März 2004 07/03
13 (6)	▼	**Die Sims 2** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Februar 2004 09/03
14 (11)	▼	**Need for Speed: Underground** Rennspiel	Electronic Arts EA Redwood	28. November 2003 10/03
15 (25)	▲	**Call of Duty** Ego-Shooter	Activision Infinity	4. Quartal 2003 06/03
16 (13)	▼	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Ritual Entertainment	12. November 2003 05/03
17 (17)	-	**Fußballmanager 2004** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	7. November 2003 10/03
18 (19)	▲	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Ende 2003 05/03
19 (31)	▲	**Halo** Ego-Shooter	Microsoft Gearbox	Oktober 2003 10/03
20 (27)	▲	**Age of Mythology: Titans** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	September 2003 –
21 (40)	▲	**Unreal Tournament 2004** Multiplayer-Shooter	Atari Epic/Digital Extremes	20. November 2003 08/03
22 (15)	▼	**Baphomets Fluch 3** Adventure	THQ Revolution Software	7. November 2003 06/02
23 (-)	NEU	**Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** Action-Adventure	Electronic Arts EA LA	7. November 2003 08/03
24 (-)	NEU	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	4. Quartal 2004 –
25 (28)	▲	**Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers/Max Design	November 2003 -
26 (24)	▼	**Counter-Strike 1.6** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Valve	September 2003 05/03
27 (23)	▼	**X2: Die Bedrohung** Sci-Fi-Action	Koch Media Egosoft	12. November 2003 11/02
28 (20)	▼	**Homeworld 2** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Relic	26. September 2003 Test ab S.106
29 (22)	▼	**Commandos 3** Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	26. September 2003 Test ab S. 84
30 (38)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	Ende 2003 –
31 (43)	▲	**XIII** Ego-Shooter	Ubisoft Ubisoft	30. Oktober 2003 10/02
32 (18)	▼	**Sacred** Action-Rollenspiel	Take 2 Ascaron	Winter 2003 08/03
33 (34)	▲	**Star Wars: Knights of the Old Republic** Rollenspiel	Activision Bioware	November 2003 07/03
34 (45)	▲	**Anstoß Edition 03/04** Wirtschaftssimulation	Big Ben Interactive Ascaron	4. Quartal 2003 –
35 (21)	▼	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2003 10/03
36 (-)	NEU	**Splinter Cell 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	2004 –
37 (32)	▼	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 –
38 (41)	▲	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	2004 –
39 (-)	NEU	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2. Quartal 2004 -
40 (36)	▲	**Sam & Max 2** Adventure	Noch nicht bekannt Lucas Arts	1. Quartal 2004 –
41 (-)	NEU	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	2004 –
42 (47)	▲	**Medal of Honor: Breakthrough** Ego-Shooter	Electronic Arts 2015	Herbst 2003 09/03
43 (44)	▲	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Ende 2003 –
44 (35)	▼	**Railroad Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Poptop Software	24. Oktober 2003 09/03
45 (-)	NEU	**NHL 2004** American Sports	Electronic Arts EA Sports	November 2003 –
46 (-)	NEU	**Pirates 2** Strategie	Noch nicht bekannt Firaxis	2004 –
47 (26)	▼	**Söldner: Secret Wars** Taktik-Shooter	Jowood Wings Simulations	3. Quartal 2003 09/03
48 (50)	▲	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	1. Quartal 2004 09/03
49 (33)	▼	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	September 2003 09/03
50 (49)	▼	**Battlefield Command** Echtzeit-Strategie	Codemasters 1C	1. Quartal 2004 03/03

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts





Gothic 2: Die Nacht des Raben
Fast schon erwartungsgemäß steigt **Gothic 2: Die Nacht des Raben** mit einer Top-3-Platzierung in die PC-Games-Leser-Charts ein. Die einfallsreiche Einarbeitung der neuen Spielewelt in das bereits bekannte **Gothic**-Universum, spannende Quests und eine gut gemachte Erweiterung der Story begeistern gleichermaßen Fans und Redaktion.

ABSTEIGER DES MONATS



Im Oktober hat es Freelancer getroffen: Das Space-Epos fällt von 7 auf 12. Auch Warcraft 3 wird weniger gespielt, „Schuld" ist vor allem Die Nacht des Raben. Weitere Absteiger: Morrowind, Fußballmanager 2003 und Elite Force 2.

DAUERBRENNER DES MONATS



Wenige Monate vor Erscheinen des zweiten Deus-Ex-Teils haben offenbar viele Fans als Vorgeschmack noch einmal den Klassiker rausgekramt und sich von der einzigartig guten Verbindung von Action-, Rollenspiel- und Adventure-Elementen faszinieren lassen.

BELIEBTESTE GENRES



Shooter sind verstärkt im Kommen: Diesmal stammen gleich fünf Top-10-Titel aus dem Action-Genre. Und mit Half-Life 2, Far Cry, XIII, Max Payne 2 und Call of Duty stehen die nächsten Hit-Kandidaten schon vor der Tür.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Die Dauerbrenner Counter-Strike, Half-Life (dt.), Diablo 2 und Warcraft 3 bescheren Vivendi vier Plätze unter den ersten 15, Vice-City-Publisher Take 2 kommt immerhin auf drei. Erneut mit fünf Titeln vertreten ist Electronic Arts.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	(1)	–	GTA Vice City	Rockstar / Take 2 Interactive	07/03 / **91**	
2	(4)	▲	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / **87**	
3	(-)	NEU	Gothic 2: Die Nacht des Raben	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	10/03 / **90**	
4	(2)	▼	Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/03 / **92**	
5	(5)	–	Counter-Strike (dt.)	Valve / Vivendi Universal	02/01 / **84**	
6	(6)	–	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / **86**	
7	(23)	▲	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 / Electronic Arts	02/02 / **89**	
8	(10)	▲	Splinter Cell	Ubisoft Montreal / Ubisoft	03/03 / **90**	
9	(11)	▲	Mafia	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	10/02 / **89**	
10	(18)	▲	Unreal 2: The Awakening	Legend Entertainment / Atari	03/03 / **92**	
11	(-)	NEU	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software / Activision	05/02 / **90**	
12	(7)	▼	Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	04/03 / **86**	
13	(15)	▲	Vietcong	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	05/03 / **80**	
14	(-)	NEU	Half-Life (dt.)	Valve / Vivendi Universal	12/98 / **91**	
15	(12)	▼	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / **89**	
16	(9)	▼	Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks / Ubisoft	07/02 / **91**	
17	(25)	▲	FIFA Football 2003	EA Sports / Electronic Arts	12/02 / **90**	
18	(16)	▼	Baldur's Gate 2	Bioware / Virgin Interactive	11/00 / **89**	
19	(8)	▼	Neverwinter Nights	Bioware / Atari	08/02 / **84**	
20	(19)	▼	Age of Mythology	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 / **92**	
21	(13)	▼	Fußballmanager 2003	EA Sports / Electronic Arts	01/03 / **86**	
22	(24)	▲	Deus Ex	Ion Storm / Eidos	04/02 / **89**	
23	(14)	▼	Star Trek: Elite Force 2	Firaxis / Atari	08/03 / **83**	
24	(20)	▼	Civilization 3	Ion Storm / Eidos	10/01 / **89**	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. FLIGHT SIMULATOR 2004
2. WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE
3. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
4. DIE SIMS: MEGASTAR
5. DIE SIMS DELUXE EDITION
6. TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
7. MIDNIGHT CLUB 2
8. FREELANCER 1.0 WIN32 GERMAN DVD CASE
9. RADSPORT MANAGER 2003
10. RISE OF NATIONS

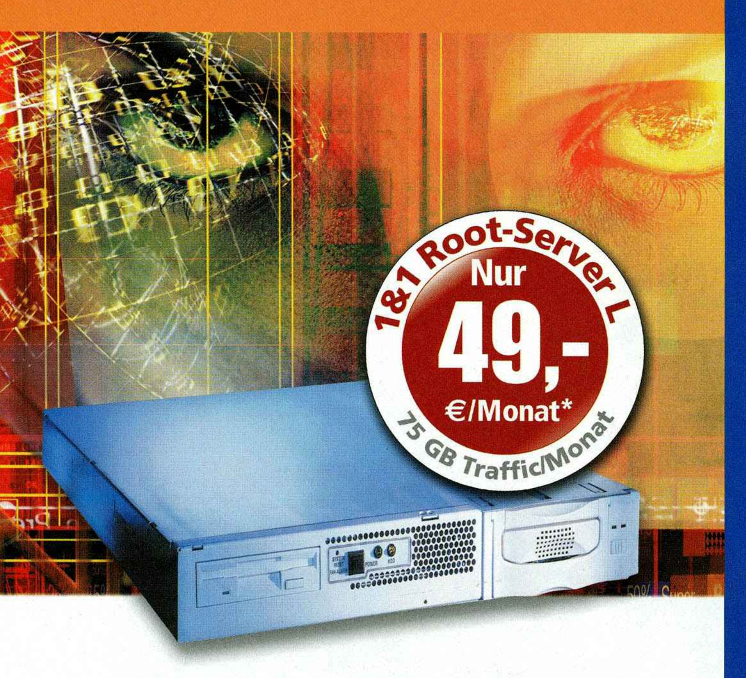


WAS SPIELT MAN IN ...?

1. FLIGHT SIMULATOR 2004
2. HOMEWORLD 2
3. WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE
4. WARCRAFT 3
5. BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS
6. THE SIMS DELUXE
7. MADDEN NFL 2004
8. RISE OF NATIONS
9. ZOO TYCOON COMPLETE COLLECTION
10. JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY

Quelle: MCV

1&1 Server: Power & Games!



„Spielt doch was Ihr wollt!"

1&1 Hochleistungs-Server lassen sich einfach zum Gameserver machen – ohne Beschränkung auf bestimmte Spiele und ohne Begrenzung der Spielerzahl! Sie überzeugen durch viele Vorteile:

- Eigener Server für ungeteilte Power – auch für mehrere Games gleichzeitig
- Uneingeschränkter Root-Zugriff
- Bis zu 1 GigaByte Hauptspeicher, **Intel Pentium 4 Prozessor mit 3 GHz** mit Hyper-Threading und 120 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)
- Perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Hochleistungs-Rechenzentrum mit über 10 GigaBit Außenanbindung über mehrere Netzprovider für kleinste Pings und besten Durchsatz
- Eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages
- **75 bis 150 GB Traffic/Monat** inklusive
- **NEU: Einrichtungsgebühr bei allen Root-Servern nur noch 69,– € statt 99,– €**

* Einmalige Einrichtungspauschale bei allen Root-Servern nur 69,– €, sonst 99,– €.
Preise inkl. MwSt. Zusätzliches Transfervolumen: Volumenabh. von 0,005 €/MB bis 0,015 €/MB.

Internet & mehr:

1&1 ist einer der führenden europäischen Anbieter von hochwertigen Internet-Lösungen – mit über 2 Millionen Kundenverträgen, mehr als 1.000 Mitarbeitern und eigenen Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und leistungsstärksten in Europa zählen.

Selbst entwickelte Internet-Lösungen verschaffen 1&1 Kunden Vorteile, die ihnen kaum ein anderer Provider bieten kann:

& mehr Power:
1&1 stellt Ihnen spezielle Hochleistungs-Server der neuesten Generation zur Verfügung.

& mehr Qualität:
In Kooperation mit starken Partnern wie Microsoft und SuSE bietet Ihnen 1&1 hochwertige Lösungen zu Top-Konditionen.

& mehr Sicherheit:
1&1 garantiert Ihnen perfekte Netzanbindung, optimale Performance und über 99 % Verfügbarkeit! Zusätzliche Sicherheit bietet das 1&1 Recovery-Tool.

& mehr Spass:
Die Einrichtung eines eigenen Gameservers ist kinderleicht. Files und HowTos für verschiedene Spiele stellt 1&1 zur Verfügung.

1&1

Member of united internet

www.1und1.de/server


be good ...
„Atemberaubend schön."
Petra Maueröder, PC Games 1/03
„Ein prachtvoller Crossover
aus Warcraft3 und Dungeon Siege."
Mick Schnelle, GameStar 1/03
„Wunderschön inszenierte
3D Schlachten!"
Mick Schnelle, GameStar 1/03
„Eines der interessantesten
Spiele des Jahres."
David Bergmann, PC Games 5/03
Erhältlich ab 28. November 2003 www.spellforce.com
(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
G|C 2003
BEST
pc game



Made in Germany, Teil 7

Zu Besuch bei Spellbound

EXKLUSIV AUF DVD



Redakteur Rüdiger Steidle besuchte die Spellbound Studios in Kehl.

Bis ins Jahr 1984 reichen die Wurzeln von Spellbound zurück. Aber von alt und leise keine Spur – **die Taktik-Experten blasen zum Sturm auf die Genre-Krone**. Wir waren dabei.

Kehl am Rhein, direkt dem französischen Straßburg gegenüber. 34.000 Einwohner, 120 Kilometer Radwege, 45 Sonnentage im Sommer, nächstes Jahr kommt die Landesgartenschau. Eine Idylle. Doch am Stadtrand tobt ein Bandenkrieg: Mafiosi mit Schlapphüten und Tommyguns erpressen Schutzgeld, schmuggeln Alkohol und liefern sich Schießereien mit der Polizei. Und niemand scheint davon Notiz zu nehmen. Auf das Codewort „Spellbound" reagieren die Passanten in der Fußgängerzone nur mit einem Schulterzucken. Dabei sind die Programmierer, auf deren Monitoren sich die obigen Krimiszenen abspielen, doch spätestens seit ihrem Wildwestkracher **Desperados** tausenden von Spielern ein Begriff.

Deutsch-französische Freundschaft

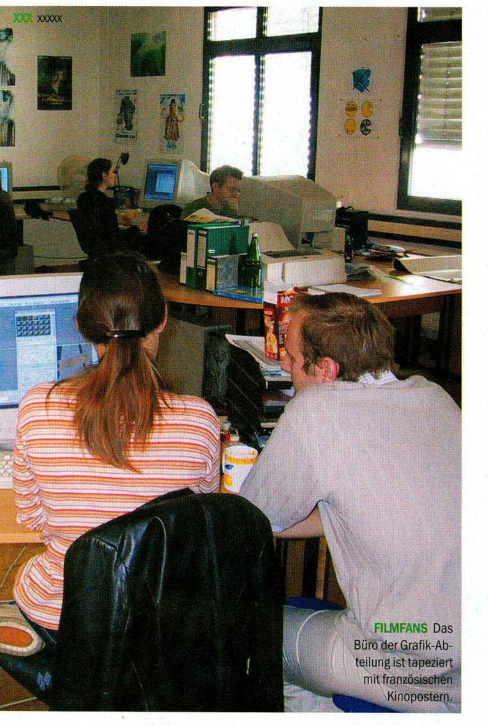
Warum ausgerechnet Kehl? „Wir profitieren sehr von der Universität in Straßburg und von der hier ansässigen Hochschule, wo unser Spieldesigner Dr. Martin Kuppe auch Unterricht gibt. Nachwuchssorgen kennen wir nicht", sagt Andreas Speer, Leiter der Spellbound Studios. „Fast die Hälfte unserer Mitarbeiter kommt aus Frankreich." Gibt es da keine Verständigungsprobleme? „Eigentlich nicht. Viele Kollegen beherrschen beide Sprachen. Meetings halten wir mal in Deutsch, mal in Französisch, mal in Englisch ab – je nachdem." Abgesehen von gelegentlichen Reibereien mit der berüchtigten deutschen Bürokratie oder dem Gegenpart auf der anderen Seite des Rheins gefällt es den Franzosen im Team sehr gut, zumal Einkaufen in Kehl billiger ist als in Straßburg. Abends trifft man sich zum DVD-Gucken, geht ins Kino oder trägt eine **Warhammer**-Schlacht aus.

Fluglotsen als Gründungshelfer

Angefangen hat alles 1984 bei Rainbow Arts in Gütersloh. Dort heuerte der spätere Spellbound-Gründer Armin Gessert als Spieleprogrammierer an und zeichnete für Perlen wie **Giana Sisters** (Jump & Run) und **Hard 'n' Heavy** (der Nachfolger) verantwortlich. Es folgten Auftragsarbeiten für Blue Byte, darunter die Tennissimulation **Great Courts** und das Brettspiel **Die Total Verrückte Rallye**. Nach dem Strategiespiel **Perry Rhodan: Operation Eastside** war **Airline Tycoon** das erste „echte" Spellbound-Programm, das in Kehl mit vier fest angestellten Mitarbeitern entwickelt wurde. **Desperados**, das erste wirklich für den internationalen Markt geplante Produkt, wurde gleich ein Erfolg.

Extreme Programming

Momentan haben die Spellbound Studios gleich zwei Projekte in der Mache. Schon bald erscheint **Chicago 1930**, das auf den Spuren des Echtzeit-Taktikspiels **Robin**



FILMFANS Das Büro der Grafik-Abteilung ist tapeziert mit französischen Kinopostern.

Hood wandeln soll, die Geschichte allerdings aus dem Sherwood Forest ins Amerika während der Prohibition verlagert. Das von vielen sehnsüchtig erwartete **Desperados 2** folgt zwar erst nächstes Jahr, könnte dem Genre aber neue Impulse geben, unter anderem dank der echten 3D-Engie mit frei beweglicher Kamera und Ego-Perspektive. Dass beide Programme rechtzeitig fertig werden, dessen ist sich Andreas Speer ziemlich sicher. Im Gegensatz zu anderen Entwicklern stehen die Kehler im Ruf, pünktlich zu sein. Die Master-CDs von **Robin Hood** sind sogar drei Monate früher als vorgesehen ins Presswerk gewandert. Das Geheimnis nennt sich Extreme Programming: „Das erlaubt es uns, unsere Konzepte in einzelne, überschaubare Abschnitte zu gliedern, so dass wir uns die Arbeit genau einteilen können. Im Spiele-Business ist diese Methode relativ neu. Unser Designer Martin Kuppe hat das System im Zuge seiner Arbeit an der Hochschule an unsere Anforderungen angepasst." Genauer weiß es Chef-Designer Jean-Marc Haessig: „Wenn der Entwurf fertig ist, wird jedes einzelne Feature vom Design-Team aus Sicht des Spielers beschrieben und auf kleine Kartons gedruckt. Für ein Projekt braucht man davon zwischen 350 und 700 im DIN-A5-Format. Die werden dann zeitlich bewertet – und schon hat man eine relativ genaue Vorstellung davon, welche Leute woran wie lange arbeiten müssen. Der Vorteil ist, dass man durch den modularen Aufbau relativ einfach Features weglassen oder andere verlängern kann, wenn die Zeit drängt." In unserer Video-Reportage auf CD und DVD weihen Sie Jean-Marc, Andreas, Martin und die anderen Spellbounds in die Geheimnisse der Spieleentwicklung ein. RÜDIGER STEIDLE

ZAHLEN UND FAKTEN
Spellbound

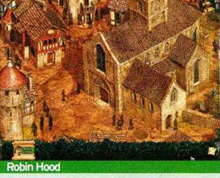
Firmensitz: Kehl
Besteht seit: 1998
Geschäftsführer: Armin Gessert
Anzahl der Mitarbeiter: 16
Spiele in der Entwicklung: Chicago 1930, Desperados 2
Geplante Veröffentlichung: November 2003, 2004
Bisherige Projekte: Airline Tycoon, Desperados, Robin Hood

Vom Wilden Westen in den Sherwood Forest

Neben Pyro (**Commandos**) haben sich die Spellbound Studios als Lieferanten erstklassiger Taktik-Spiele etabliert.

Gerade mal drei Jahre alt und fast schon ein Klassiker ist **Desperados**. Mit dem Wildwest-Epos gelang es den Programmierern aus Kehl, den scheinbar übermächtigen Konkurrenten der Pyro Studios die Krone im noch jungen Genre der Echtzeit-Taktikspiele abzuluchsen – zumindest bis diese ein Jahr später **Commandos 2** nachlegten. Der nächste Thronanwärter der Spellbound Studios, **Robin Hood**, scheiterte knapp am allzu sich ständig wiederholenden Spielablauf. Doch zwei weitere Erben stehen in den Startlöchern: Bereits im November soll **Chicago 1930** vor dem Hintergrund der Bandenkriege während der Prohibitionszeit ein neues Taktik-Feuerwerk zünden. Für 2004 hat Spellbound die **Desperados**-Fortsetzung in der Mache, die unter anderem das Genre um eine echte 3D-Engine erweitern wird. Ob es wieder einen Wechsel an der Spitze geben wird? Die Chancen stehen nicht schlecht, zumal **Commandos 3** die hoch gesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllen konnte ...


Desperados


Robin Hood


Chicago 1930

ZIELSCHEIBEN Andreas Speer (links) und Jean-Marc Haessig machen Werbung für den Moorhuhn-Klon Rauchende Colts.

KAMMERJÄGER Das Hauptquartier der Programmierer und Bug-Jäger (mehr im Video).



Wer ist Guido Eickmeyer?

Der 28-Jährige ist seit über fünf Jahren bei Ascaron tätig und trägt als Projektleiter die Verantwortung für die **Anstoß**-Serie; zuvor hat Guido bereits an **Anstoß 4** und **Anstoß Action** mitgewirkt. Als Projektleiter organisiert er derzeit die Beta-Tests, kontrolliert die Fortschritte seines Teams, feilt am Handbuch und schreibt Zeilen für den Textmodus.

„Wir haben unsere Hausaufgaben gemacht"

Heute im Stadion: **Anstoß-4-Designer Guido Eickmeyer** über alte Fehler, neue Features und die Edition 03/04.

PC Games: Zigtausende treuer Fußballmanager-Fans hatten mit **Anstoß 4**-Problemen zu kämpfen. Warum sollten ausgerechnet diese Spieler der **Edition 03/04** eine Chance geben?

Eickmeyer: „Viele Worte sollten über **Anstoß 4** nicht mehr verloren werden, zu groß waren die damit verbundenen Enttäuschungen. Da uns in diesem Fall unverrückbare externe Sachzwänge keine andere Wahl als einen verfrühten Release ließen, konnten wir weder unsere eigenen Vorstellungen realisieren noch die hohen Erwartungen der Fangemeinde erfüllen. Die **Edition** beinhaltet nun aber all das, wofür wir seit Beginn der Entwicklung hart gearbeitet haben und wird dank ausreichender Test- und Tuningzeiten sicher auch frustrierte **Anstoß 4**-Kunden absolut zufrieden stellen. Uns bleibt nichts anderes übrig, als uns für die unliebsamen Begleiterscheinungen damals zu entschuldigen und mit dieser Version dem Kunden die Hand zur Versöhnung zu reichen."

PC Games: Die Versöhnungs-Hand greift aber nicht gleichzeitig auch ins Portemonnaie, oder?

Eickmeyer: „Wir bieten die **Edition** allen **Anstoß 4**-Besitzern als Vertrauensbeweis zu einem Selbstkostenpreis von lediglich 13 Euro an. Dies ist fraglos ein Kraftakt, den wir aber angesichts unserer Verantwortung nicht scheuen wollten. Die einzige Voraussetzung für die Teilnahme an dieser Aktion, die auch über das Erscheinungsdatum am 17. Oktober hinaus fortgesetzt wird, ist das Eintüten und Verschicken der A4-Original-DVD. Der physikalische Austausch findet über unseren Online-Shop statt, die genauen Modalitäten können über unsere Homepage www.anstoss4.com angefragt werden."

PC Games: Wir hatten ja schon die Gelegenheit, die **Edition 03/04** Probe zu spielen. In der Vorabversion sind uns eine Menge Verbesserungen und Neuerungen gegenüber **Anstoß 4** aufgefallen. Warum verkauft ihr die **Edition 03/04** nicht einfach als **Anstoß 5**?

Eickmeyer: „Die Menge an neuen Features und Verbesserungen übertrifft sicher bei weitem den Umfang eines Updates oder Add-ons. Allerdings wollten wir mit der Thematik **Anstoß 4** so nicht einfach abschließen. Wir hatten noch eine Pflicht zu erfüllen und zu beweisen, dass einen der **Anstoß**-Tradition würdigen Vertreter zu entwickeln können."

PC Games: Welches Feature ist aus deiner Sicht das wichtigste in der **Edition 03/04**?

Eickmeyer: „Sicher ist die Kombination aus Budgetvorgaben und neuen Verhandlungen herausragend, der Transfermarkt wird damit zu einer spannenden Herausforderung. Der lang geforderte Vereinskauf, die zahllosen Events oder unser Goodie Kräftemessen werden sicher begeistern, genauso der neue Text- und Szenenmodus."

PC Games: Fußballmanager sind aufgrund ihrer Komplexität anfällig für Logik-Fehler, gerade im Hinblick auf viele Saisons. Wie stellt man als Entwickler sicher, dass die Simulation nicht nach zehn Spieljahren aus dem Ruder läuft?

Eickmeyer: „Grundvoraussetzung ist es, den Elementen entsprechende Prioritäten einzuräumen. Daher werden frühzeitige Langzeittests im Haus benötigt und Intensivspieler im Rahmen der offenen Beta hinzugezogen. All dies ist im Fall der **Edition 03/04** geschehen, weshalb wir äußerst zuversichtlich sind, gerade über viele Spieljahre hinweg keine unliebsamen Überraschungen erleben zu müssen."

PC Games: **Anstoß 3** lebte von seinem Charme und Spielwitz. Kehrt auch dieser typische Humor ins Spiel zurück?

Eickmeyer: „Absolut. Wir entwickeln Computerspiele und keine Tabellenkalkulationen, müssen demzufolge den Kunden nicht nur beschäftigen, sondern auch unterhalten. Ob nun Aprilscherze, Saufabende mit der Mannschaft, Audiokommentare des Präsidenten in Budgetverhandlungen oder die zahllosen ‚Eastereggs' – Grund zum Schmunzeln und Lachen wird es genug geben und dies über viele Spieljahre hinweg."



SIE WURDEN ÜBERBOTEN Wie bei einer Internet-Auktion wird um Topspieler geschachert – in jeder Runde scheidet ein Bieter aus. Kleine Aufschläge in den Disziplinen „Punktprämie" oder „Handgeld" erhöhen die Chancen.

PC Games: Für **Anstoß 4** wurde das Maskottchen Pallino kurzzeitig ausgemustert, jetzt ist es zur Freude vieler langjähriger Fans wieder da – wie kommt's?

Eickmeyer: „Wie leider zu vieles andere ist auch unser Pallino im Rahmen von **Anstoß 4** dem Rotstift zum Opfer gefallen. Auch auf massiven Wunsch der Fangemeinde hin tummelt sich der Gute jetzt wieder quer durchs Spiel."

PC Games: Der Textmodus soll ja gleichermaßen spannend wie abwechslungsreich sein. Wie entstehen diese Passagen? Setzt man sich da vor den Fernseher oder das Radio und notiert fleißig mit?

Eickmeyer: „Eigene, neue Texte resultieren aus tagelangen Sessions an Live-Tickern im Internet, Fernseh-Übertragungen und dem Studium der üblichen Fachzeitschriften. Zu guter Letzt entspringen auch den fußballverrückten Köpfen unseres Teams immer neue Ideen zu Szenen, Kommentaren oder lustigen Zwischensequenzen. Über mangelnde Kreativität kann ich mich jedenfalls nicht beschweren."

> „Wir bieten die Edition 03/04 allen Anstoß-4-Besitzern **zu einem Selbstkostenpreis von lediglich 13 Euro an."**

PC Games: Den 3D-Modus gibt's in der bisherigen Form nicht mehr, dafür kehrt der Szenenmodus zurück. Eine Kapitulation vor der **FIFA**-Engine-Übermacht im **Fußballmanager 2004**?

Eickmeyer: „Die optische Qualität der **FIFA**-Engine steht völlig außer Frage und aus Marketing-Gesichtspunkten ist deren Verwendung auch sinnvoll. Unsere Konzentration liegt aber auf der spielerisch sinnvollen Umsetzung einer Spielberechnung. Insofern möchte ich keineswegs von einer Kapitulation sprechen, denn wir bieten dafür im Gegenzug Realitätstreue durch Live-Statistiken, echte Spielzüge und eine jederzeit korrekte Ergebnisberechnung. Wie sollten wir denn sonst einen Spieler benoten, der in einer Arcade-Sim gerade einmal zwei Ballkontakte hatte? Was nützt mir die beste Grafik, wenn meine taktischen Vorgaben nicht auf dem Platz umgesetzt werden?"

PC Games: Vielen Spielern geht die Komplexität moderner Fußballmanager viel zu weit. Wie wollt ihr die Feierabend-Trainer für die **Edition 03/04** gewinnen?

Eickmeyer: „Die Brücke zwischen Hardcore-Zocker und Gelegenheitsspieler zu schlagen ist sicher die Königsdisziplin im Spieldesign – und wird demzufolge branchenweit auch mit absoluter Regelmäßigkeit verfehlt. In der **Anstoß 4 Edition 03/04** ist uns dieser Wurf aber scheinbar geglückt, wie das Feedback beider Lager der aktuell über 200 Teilnehmer in unserem mehrstufigen Beta-Test vermuten lässt. Durch Assistenten wird der Spieler nicht dazu gezwungen, sich mit Programmbereichen auseinander zu setzen und kann komplett Training, Stadionausbau oder andere Features der KI überlassen, ohne dadurch benachteiligt zu werden. Im Mehrspielermodus zum Beispiel können also bei Bedarf problemlos zwei oder drei Saisons an einem Abend absolviert werden, während der Intensivspieler mit allen Aspekten des Managerdaseins, Statistiken und Details zuhauf Zeit verbringen kann."

PC Games: Ihr plant sicher schon für **Anstoß 5** ...

Eickmeyer: „Derzeit gilt unsere volle Konzentration ausschließlich der **Edition 03/04**. Das Grobkonzept des Nachfolgers liegt zwar bereits in der Schublade und ich verrate sicher nicht zu viel, wenn ich einen ausgereiften, endlich wirklich komplexen Nationaltrainermodus und eine völlig neuartige Umsetzung von Beziehungsgeflechten der Spielcharaktere ankündige. Bis dahin wird aber die **Edition** die Fans lange vor ihren Monitoren fesseln."

PC Games: Danke fürs Gespräch, Guido.

PETRA MAUERÖDER



LIVE DABEI Wird es im Strafraum brenzlig, schaltet der Textmodus ohne Ladezeit zur 3D-Sequenz um.



TEAMWORK Auf Tastendruck stellen Sie automatisch die ausdauerstärksten oder auch unmotiviertesten Spieler auf.



BLITZ-TABELLE Dank des stark erweiterten Textmodus verpassen Sie kein Foul, keine Ecke, kein Kopfballduell.



GUT GEPLANT Der übersichtliche Monatsplaner zeigt neben den Matches auch Pressekonferenzen und Fanfeste.



KOMM ZU UNS In der Vorverhandlung müssen Sie Transfer-Kandidaten von Ihrem Verein „überzeugen".

„Zweites **Add-on** kommt!"

Die Generäle-Produzenten, Harvard Bonin und Mark Skaggs, im Kreuzverhör – vom **Vorwurf „Geschönte Screenshots!" und der Zukuft der C&C-Serie.**

PC Games: Einige Effekte und Features der für **C&C Generäle** entwickelten Sage-Engine und sogar die Engine selbst sollen angeblich auch in anderen Spielen von Electronic Arts zum Einsatz kommen – und umgekehrt. Könnt ihr konkrete Beispiele für diese Zusammenarbeit nennen?

Skaggs: „Diverse Titel nutzen zumindest ähnliche Effekte. Als wir in **Generäle** beispielsweise **Matrix**-ähnliche Slow-Motion-Effekte einbauten, haben andere Entwicklerteams gesehen, dass so etwas auch außerhalb klassischer Action-Genres funktioniert und sich dieses Wissen zunutze gemacht. Es befinden sich allerdings tatsächlich ein oder vielleicht auch zwei Echtzeit-Strategiespiele in der Entwicklung, die auf einer erweiterten Version der Sage-Engine aufbauen."

PC Games: Die Grafik – vor allem die Darstellung des Wassers – sah auf den ersten veröffentlichten Screenshots von **Generäle** noch beeindruckender aus als im endgültigen Spiel. Warum der Rückschritt?

Skaggs: „Ich vermute, du sprichst das glitzernde Wasser an, das auf frühen Shots zu sehen war. Das war zwar wirklich cool, aber einfach zu rechenintensiv und lenkte mitunter sogar vom eigentlichen Spielgeschehen ab. Wir haben uns daher für die letztendliche Darstellung mit Transparenzeffekten entschieden."

PC Games: Warum habt ihr euch entschieden, in **Generäle** erstmals auf die Zwischensequenzen mit Schauspielern zu verzichten, die bis jetzt fester Bestandteil der C&C-Reihe waren?

Skaggs: „Videosequenzen kamen uns für moderne Computerspiele etwas zu altmodisch vor. Wir haben mit diversen Techniken experimentiert und unter anderem computergenerierte Grafiken auf real gefilmte Landschaften montiert. Letzten Endes haben wir uns dann aber doch für Ingame-Sequenzen entschieden."

PC Games: Dem Hauptspiel fehlte eine wirklich fortlaufende Storyline – fast alle Missionen wären beliebig austauschbar gewesen. Wollen Spieler nicht lieber epische Geschichten mit Heldenfiguren durchleben?



Harvard Bonin, Producer von C&C Generäle

Bonin war schon immer verrückt nach Computerspielen und stieg deshalb 1993 direkt nach erfolgreichem College-Abschluss bei Virgin Interactive in die Branche ein. Hier betreute er zunächst als Product Manager Titel wie **Disney's Dschungelbuch**. Als Mark Skaggs ihn 1999 für die Arbeiten an **C&C: Alarmstufe Rot 2** an Bord holte, war er bereits als Produzent tätig. In der gleichen Position betreut er derzeit bei EALA die Arbeiten an **C&C Generäle**.

Mark Skaggs, Executive Producer, EALA

1993 gründete Skaggs ein kleines Entwicklungsstudio namens Tetragon und entwickelte vier Jahre lang mäßig erfolgreiche Konsolenspiele. Als der Traum von der eigenen Firma platzte, heuerte er bei Virgin Interactive an und machte Bekanntschaft mit Westwood-Gründer Brett Sperry. Für Westwood betreute er in den folgenden Jahren Titel wie **Nox**, **Alarmstufe Rot 2**, **Yuri's Rache** und **Emperor**. Inzwischen ist Skaggs als Executive Producer im EALA-Entwicklungsstudio tätig.



RAUSCHENDE BÄCHE So sah das Wasser auf den ersten Generäle-Screenshots aus.

Skaggs: „Einige ja, andere wiederum nicht. In **Generäle** haben wir ganz bewusst mit diversen Traditionen der **C&C**-Reihe gebrochen. Wir sind in die dritte Dimension gewechselt und erzählen die Geschichte auf andere Weise. Das waren die richtigen Mittel für **Generäle**, aber nicht notwendigerweise auch für kommende **C&C**-Teile oder andere Echtzeit-Strategiespiele."

PC Games: Habt ihr das Feedback der Spieler in die Entwicklung von **Die Stunde Null** mit einbezogen?

Bonin: „Ich für meinen Teil habe viel Zeit im offiziellen Forum verbracht und mit leitenden Community-Mitgliedern gesprochen. Wir haben das Glück, einige äußerst engagierte Spieler in unserer Community zu haben, die uns immer wieder Verbesserungsvorschläge zukommen lassen. Viele davon haben wir bereits in den bis dato insgesamt sechs Patches umgesetzt. Beispielsweise diverse Veränderungen am Balancing oder die optionale Rechtsklicksteuerung."

PC Games: Welche Einheiten im Add-on sind eure Favoriten?

Bonin: „Ich mag den Saboteur, der ein wenig an den Spion aus **Alarmstufe Rot** erinnert. Er setzt unter anderem Gebäude außer Kraft und die Countdowns von Superwaffen zurück."

Skaggs: „Ich liebe die neuen EMP-Raketen der Patriot-Stellungen. Die machen mit Comanches kurzen Prozess."

PC Games: Mit der Einführung neuer Einheiten wächst die Gefahr von Balancing-Problemen. Wie gründlich habt ihr den Mehrspielermodus des Add-ons getestet?

Skaggs: „Wir haben hunderte von Stunden damit zugebracht, die neuen Einheiten und Generäle auszubalancieren. Ich denke, wir haben alles im Griff. Aber natürlich werden wir das Ganze nach der Veröffentlichung genau im Auge behalten."

PC Games: Viele Spieler fordern Seeschlachten. War das ein Thema bei der Konzeptionierung des Add-ons?

Bonin: „**Die Stunde Null** ist mit neun Generälen und deren speziellen Armeen, dem ‚Generals Challenge Mode' sowie 15 neuen Missionen schon ziemlich voll gepackt. Wir haben uns auf gewisse Punkte konzentriert und wollten diese so perfekt wie möglich umsetzen."

Skaggs: „Seeschlachten und die dazugehörigen Marineeinheiten bieten doch ausreichend Stoff für ein geniales zweites Add-on, findest du nicht?"

PC Games: Das neu gegründete Entwicklungsstudio Electronic Arts Los Angeles (EALA) liegt in unmittelbarer Nähe zu den großen Hollywood-Studios. Werden zukünftige Projekte davon profitieren?

Skaggs: „Sehr sogar. Wir haben bereits diverse Mitarbeiter angeheuert, die in der TV- und Filmbranche tätig waren. Sie bringen ein Maß an Erfahrung und kreativem Potenzial ins Team, das man nicht überall findet."

PC Games: Immer wieder geistern neue Gerüchte über **Command & Conquer: Tiberian Twilight** durchs Internet. Befindet sich der Titel tatsächlich in der Entwicklung oder arbeitet ihr an einem völlig neuen Kapitel der **C&C**-Serie?

Skaggs: „Wir sind uns natürlich bewusst, dass das **C&C**-Universum aus insgesamt drei Szenarien besteht. Da wäre der **Tiberiumkonflikt**, das **Alarmstufe Rot**-Szenario und jetzt **Generäle**. Ich denke, inzwischen ist es höchste Zeit für ein neues Kapitel der Geschichte ums Tiberium, du nicht auch?"

PC Games: Hat sich der Wechsel von den Westwood Studios zu EA Pacific und dann zu Electronic Arts Los Angeles negativ auf die Weiterentwicklung der erfolgreichen Marke **Command & Conquer** ausgewirkt?

Skaggs: „Bei EALA arbeiten die ehemals getrennten Teams von EA Pacific und den Westwood Studios – darunter auch einige Leute, die die Serie bereits seit den Anfängen begleiten – Hand in Hand. Wir sind nach wie vor von der Marke **Command & Conquer** überzeugt und haben bessere Voraussetzungen als je zuvor, auch in Zukunft hervorragende Spiele unter diesem Namen zu entwickeln. Ich kann es kaum erwarten, endlich mit der Arbeit zu beginnen."

DAVID BERGMANN



HISTORIE Bereits bei Alarmstufe Rot 2 und dem dazugehörigen Add-on Yuri's Rache schnupperten Mark Skaggs und Harvard Bonin C&C-Luft.

AUSTAUSCH Das Echtzeit-Strategiespiel zu den Herr-der-Ringe-Kinofilmen von Peter Jackson basiert auf der Sage-Engine von Generäle.

1&1 DSL: kabellos &



Im Computer BILD-Test der 10 größten **„Internet-Zugangsanbieter DSL"** ist **1&1 Test-Sieger!** (Ausgabe 17/2003)

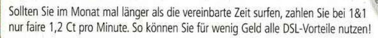
Wechseln Sie jetzt zu den „ausgezeichneten" 1&1 DSL-Tarifen und sparen Sie bares Geld:

1&1 bietet DSL-Tarife für jeden „Surf-Typ"! Ob Sie wenig oder viel surfen – Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis! Entscheiden Sie sich zwischen den Zeit- und Volumentarifen oder der Flatrate – mit den maßgeschneiderten 1&1 DSL-Zugangs-Tarifen schon ab 6,90 €* zahlen Sie keinen Cent zuviel! Das finden nicht nur wir – auch die Zeitschrift Computer BILD hat unsere Tarife getestet und ausgezeichnet! Auf Wunsch gibt's den WLAN-Router für's kabellose DSL-Surfvergnügen gleich supergünstig dazu! **Und wer bis zum 29.10.03 zu 1&1 wechselt bekommt sogar eine USB-Memory-Watch gratis!***

Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 DSL ist ein T-DSL Anschluss der T-Com. Sollten Sie noch keinen T-DSL Anschluss haben, kümmert 1&1 sich gerne darum. T-DSL gibt's als Erweiterung zu Ihrem Telefon-Anschluss ab 12,99 € im Monat. Der einmalige Bereitstellungspreis bei Neuanschluss und Selbstmontage beträgt 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

1&1 DSL-Zeittarife!

Ideal für alle, die wissen, wieviel **Zeit** sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer", die nur etwa 20 Stunden online sind, schon für 6,90 €/Monat* ins Highspeed-Internet. Und für alle „Vielsurfer" empfiehlt sich unser 40- oder 100-Stunden-Tarif.



Sollten Sie im Monat mal länger als die vereinbarte Zeit surfen, zahlen Sie bei 1&1 nur faire 1,2 Ct pro Minute. So können Sie für wenig Geld alle DSL-Vorteile nutzen!







Always online: 1&1 DSL-Volumentarife!

Alle, die **permanent online** sein wollen – zum Beispiel um jederzeit über aktuelle News wie Börseninfos, E-Mails und Nachrichten informiert zu sein, nutzen schon mit dem 1.000 MB-Tarif den Komfort einer Standleitung. Um größere Datenmengen zu bewegen wie Musik, Filmtrailer oder Software etc. ist z. B. der 5.000 MB-Tarif mehr als ausreichend!
Sollten Sie im Monat mal mehr als das vereinbarte Freivolumen nutzen, zahlen Sie bei 1&1 für jedes weitere MB nur faire 1,2 Ct. Das tatsächlich übertragene Datenvolumen können Sie jederzeit online abrufen und kontrollieren.







1&1 DSL-Flatrate – auf Wunsch mit 1&1 Fair-Preis-Option!

Die 1&1 Flatrate eröffnet Ihnen die unbegrenzte Welt des Highspeed-Surfens! Für nur 26,90 €* surfen Sie solange Sie wollen. Für den Start in 1&1 DSL FLAT fällt eine einmalige Einrichtungsgebühr von 100,– € an.



Und **mit der cleveren 1&1 Fair-Preis-Option** sparen Sie nicht nur die 100,– € Einrichtungsgebühr – Sie können auch Monat für Monat bares Geld sparen! Ein wirklich sensationelles Angebot, dass von **über 98%** unserer Kunden genutzt wird.

1&1 Fair-Preis-Option: Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis!

„Fair geht vor" – das ist das Motto dieses kundenfreundlichen DSL-Abrechnungsmodells.

- **Keine Einrichtungsgebühr!**
- Jeden Monat, den Sie weniger als 100 Stunden im Internet surfen, berechnen wir Ihnen **automatisch supergünstige 16,90 €*! Sie sparen 10,– €*!**
- Dafür zahlen alle Power-User (z. B. Firmen), die mehr als 20.000 MB Datenvolumen im Monat nutzen, einen **Business-Zuschlag von 13,– €*** und somit 39,90 €*.
- Ansonsten zahlen Sie **26,90 €***.



Tarifwechsel zwischen allen 1&1 DSL-Tarifen sind jederzeit ganz einfach möglich!

*Hardware-Preise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) für Einsteiger gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung zu T-DSL und einem 1&1 DSL Zeit- oder Volumentarif bzw. der 1&1 DSL Flat mit Fair-Preis-Option, Hardware-Preise für Umsteiger ohne Anmeldung zu T-DSL zu o. g. Anschluss-Bedingungen und Tarif-Konditionen. Bei 1&1 DSL jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB 1,2 Ct, die Mindestvertragslaufzeit beträgt 3 bzw. bei der 1&1 DSL FLAT 1 Monat. Die Festplatte fürs Handgelenk gibt's gratis zu 1&1 DSL dazu. Preis inkl. MwSt.

Member of united internet

0180/5 60-54 05 (0,12 €/Min.)



VORSCHAU

Spellforce

Schauen Sie ihn sich gut an – dieser gewaltige Feuer-Titan der Orks dürfte Ihnen im Strategie-Rollenspiel-Mix **Spellforce** des Öfteren über den Weg laufen. Seine Gegner attackiert der Gigant mit riesigen, glühenden Äxten, außerdem ist er gegen Magie-Angriffe jedweder Art resistent. Verantwortlich für dieses schöne Pixelgemälde ist die Krass-Engine von Massive Development, welche in **Aquanox 2** noch düstere Unterwasserwelten renderte. Lediglich die Hardware-Anforderungen der beiden Spiele zeigen, dass sie auf der gleichen Technologie basieren. Eine DirectX-8-fähige Karte sollte es schon sein, um alle Effekte auf Basis von Vertex Shadern und Pixel Shadern berechnen zu können. Für PCs mit älteren DX-7-Grafikkarten (zum Beispiel Geforce2, Geforce4 MX) bietet die Krass-Engine so genannte Fallbacks an, mit denen aufwendige 3D-Effekte durch simplere ersetzt werden. Da diese Karten zudem keine Vertex Shader unterstützen, benötigen Sie als Ausgleich einen ziemlich schnellen Prozessor.

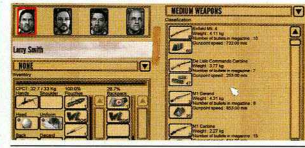
Entwickler .... Spellforce
Anbieter .... Bigben
Termin .... November 2003



STRATEGIE



ACTION



ABENTEUER

SPORT



Der Herr der Ringe

Die Schlacht um Mittelerde! **Die Macher von C&C Generäle arbeiten an einem Echtzeit-Strategie-Spiel zur Herr der Ringe-Filmtrilogie.** PC Games ergatterte einen ersten Blick auf das fantastische Feldherren-Epos.



Das Schicksal von Mittelerde entscheidet sich auf den Feldern von Pelennor. Die Belagerer formieren sich vor der letzten Bastion, welche die Stadt Minas Tirith vor Saurons Heer schützt. Die schiere Masse der feindlichen Übermacht lässt wenig Hoffnung aufkeimen, da setzt oben auf einer Zinne Gandalf der Weiße ein Zeichen: Mit den klassischen Worten „DU kannst nicht vorbei!" feuert er einen Magieblitz auf die vorderste Angreiferreihe ab. Von der Druckwelle getroffen, werden Dutzende von Orks und Uruk-Hai zurückgewirbelt. Doch die Schlacht um Minas Tirith hat damit erst begonnen: Katapulte und Belagerungstürme gehen in Stellung, Olifanten mit Bogenschützen rücken vor ...

Erobern wie im Film

Eine monumentale Massenszene, wie sie für die **Herr der Ringe**-Trilogie von Peter Jackson so typisch ist. Aber wir werfen hier nicht etwa einen Blick auf den abschließenden Film **Die Rückkehr des Königs**, welcher Weihnachten in die Kinos kommt. Vielmehr sitzen wir mit Mark Skaggs und Michael Verdu bei Electronic Arts in Los Angeles und erleben solche atemberaubende Schlachten in spielbarer PC-Form: PC Games durfte vorab einen allerersten Blick auf das neueste Echtzeit-Strategie-Epos der Macher von **Command & Conquer Generäle** werfen.

Das Spiel ist so heiß und frisch, dass es noch nicht mal einen offiziellen Namen hat. „LOTR-RTS" wird das Projekt intern abgekürzt, der endgültige Titel soll nach Durchkauen Copyright-technischer Feinheiten verkündet werden. Wahrscheinlich wird un-

Filmfakten

Derweil Die zwei Türme die DVD-Hitlisten regiert, komm der dritte Teil der Herr der Ringe-Trilogie mit dem Untertitel Die Rückkehr des Königs zu Weihnachten in die Kinos. Hier alle Fakten, die Sie wissen müssen:

Deutscher Filmstart:	17. Dezember 2003
Premiere:	1. Dezember 2003 in Neuseeland
Regie:	Peter Jackson
Darsteller:	Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Sean Astin, Liv Tyler, Orlando Bloom, Christopher Lee, Cate Blanchet u. v. a.
Titelsong:	Annie Lennox

Mark Skaggs im Gespräch



Mark Skaggs ist Vice President des EALA-Studios und Executive Producer des **Herr der Ringe**-Strategiespiels. Unter seiner Aufsicht entstanden zuletzt die Hits **C&C Alarmstufe Rot 2** und **C&C Generäle**.

PC Games: Was ist für euch der größte Unterschied zwischen der Arbeit an **Der Herr der Ringe** und **C&C Generäle**?

Skaggs: „Bei **C&C Generäle** konnten wir uns beliebig Einheiten und Waffenfähigkeiten einfallen lassen, es ist unsere eigene Spielwelt, unser eigenes geistiges Eigentum. An **Der Herr der Ringe** müssen wir anders herangehen. Hier ist unser Ziel, ein **Herr der Ringe**-Strategiespiel zu machen – aber nicht ein „C&C: Herr der Ringe"-Spiel. Stattdessen konzentrieren wir uns auf die Welt, die **Herr der Ringe** so großartig macht und interpretieren Peter Jacksons Filme im Strategiespiel-Genre neu. Einige Leute mögen das als einschränkend empfinden, denn wir können nicht alles erfinden, was immer wir wollen. Aber wir lieben die Welt so sehr, dass wir es nicht erwarten können, die Elemente von Mittelerde in unsere Spiele zu bringen."

PC Games: Die Grafik sieht schon sehr imposant und gar nicht nach **C&C Generäle** aus. In welchen Bereichen wurde die Engine überarbeitet?

Skaggs: „Die letzten beiden Jahre verbrachten wir damit, die fortschrittlichste State-of-the-Art-Engine im Hinblick auf Flexibilität und Einfachheit für Modifikationen zu entwickeln. Für **Der Herr der Ringe** sagten wir uns: Die Welt von Mittelerde dreht sich um organische Kreaturen, Kreaturen die Gefühle haben. Deshalb arbeiten wir daran, den ganzen Weg zu verbessern, wie wir die Welt, die Kreaturen und all ihre Animationen simulieren. Und bei Hunderten Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm müssen wir natürlich hart dran arbeiten, um sicherzustellen, dass das auf so ziemlich jedem System läuft."

PC Games: Das Thema **Warcraft 3** lässt sich nicht vermeiden, das ist schließlich die Referenz für Fantasy-Strategie. Was werdet ihr anders machen?

Skaggs: „Lass mich vorneweg sagen, dass **Warcraft 3** ein erstaunliches Programm ist, das ich gerne spiele. Wir sind aber nicht so sehr darauf aus, das besser zu machen, was Blizzard geschaffen hat. Wir konzentrieren uns darauf, das bestmögliche **Herr der Ringe**-Spiel zu machen. Wir haben genauso einige Lektionen von unseren Mitbewerbern gelernt wie von unserer eigenen Erfahrung mit **Generals**. Was wir haben und einzigartig ist, das ist diese Kopplung mit den Filmen. Die Leute sehen sie auf der Kino-Leinwand, sie kommen nach Hause zurück, fahren ihren PC hoch und können mit Trollen und Orks spielen, mit den Soldaten von Gondor, den Reitern von Rohan und all den anderen Charakteren."

PC Games: Wie seid ihr überhaupt auf die **Ringe** als Strategiespiel-Thema gekommen?
Skaggs: „Als wir mit **Alarmstufe Rot 2** fertig waren, dachten wir darüber nach, welche Art von Spiel wir als Nächstes angehen wollten. Und jeder stürzte sich sofort auf die Idee, etwas zu **Der Herr der Ringe** zu machen. Es ist großartige Fantasy und wir sagten uns „Mal sehen, ob wir die Lizenz bekommen können". Als Electronic Arts dann die Filmlizenz erworben hatte, war für uns klar, dass wir damit loslegen wollen. Natürlich mussten wir vorher erst **C&C Generäle** fertig machen.
PC Games: Und warum gerade ein Echtzeit-Strategie- und nicht zum Beispiel ein Rollenspiel zu den Filmen?
Skaggs: „Natürlich gibt es Rollenspiel-Elemente und die Gefolgschaft, die du durch die ganze Trilogie begleitest. Aber bei den Filmen denkt doch jeder zuerst an die gigantischen Schlachten und großen Armeen."
PC Games: Steht derzeit bei **Command & Conquer** alles still oder habt ihr genug Leute, um neben **Herr der Ringe** ein weiteres Strategiespiel zu entwickeln?
Skaggs: „Wir haben Anfang dieses Jahres unser existierendes Studio in Los Angeles mit dem EA-Pacific-Team und Westwood zusammengelegt. Die Absicht war, ein Mega-Studio zu schaffen, das sich auf Strategie-Spiele und Ego-Shooter konzentriert. Während wir an **Der Herr der Ringe** arbeiten, werden wir mit mehreren Echtzeit-Strategie-Spielen weitermachen."



FILMREIFE KULISSE Sie können sehr nahe ans Geschehen ranzoomen, um alle grafischen Delikatessen auszukosten. Hier erwarten menschliche Soldaten den Ansturm von Saurons Truppen.

ter dem **Der Herr der Ringe**-Logo ein Untertitel stehen, der nahe liegende Begriffe wie „Krieg" und „Mittelerde" enthält.

So schön kann Strategie sein

Es besteht nicht direkt Grund zur Eile bei der Namensfindung, denn bis zur Veröffentlichung des Spiels dürfte noch rund ein Jahr vergehen. Dafür sehen die ersten Levels schon ziemlich klasse aus: Eine erweiterte Version der **Generals**-Engine inszeniert **Ringe**-würdige Massenschlachten mit Hunderten von Einheiten auf jeder Seite. Auch wenn man dicht ans Geschehen ranzoomt, bleibt die Grafik grandios. Die Nahaufnahmen in unseren Screenshots zeigen nicht etwa gerendertes Blendwerk, sondern echtes Gameplay – wir schwören!

Geschichte umschreiben in „böser" Kampagne

Für jede Fraktion gibt es eine eigene Kampagne mit jeweils rund 15 Missionen. Auf der „guten" Seite spielen Sie die Handlung der Film-Trilogie nach, während in der „bösen" Kampagne eine Alternativ-Version der Story abläuft. Man stelle sich quasi ein Mittelerde-Paralleluniversum vor, in dem – dank Ihrer spielerischen Taten – Sauron und seine Truppen am Ende triumphieren.

Mark Skaggs, Projektleiter und Vice President von Electronic Arts' Los-Angeles-Studio, gerät bei dieser Idee ins Schwärmen: „Was würde passieren, wenn das Böse den Krieg um Mittelerde gewinnt? Das bedeutet nicht, lediglich alle Schlachten noch mal zu nehmen und die Seiten zu wechseln. Die Auswirkungen wären gravierender, Helms Klamm und Minas Tirith wären verloren. Und du kannst dir die finale Mission für die böse Kampagne vorstellen. Der Anführer von Mordor würde losziehen und Rivendell in Schutt und Asche legen. Das Konzept der bösen Kampagne müssen wir noch mit Filmproduktionsfirma New Line abstimmen, um sicherzustellen, dass alle damit leben können."

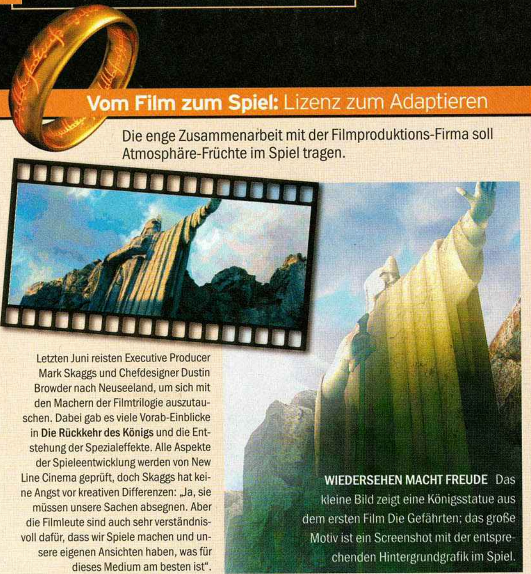
Mittelerde lebt

„Lebendige Welt" ist eines der Lieblings-Schlagwörter der Entwickler – und zugleich einer der größten Unterschiede zu **C&C Generäle**, meint Mark Skaggs: „Ein Panzer hat nun mal keine Emotionen. Aber die Mittelerde-Spielwelt ist organisch; wir wollen rüberbringen, was die Kreaturen denken und empfinden. Wird ein Troll von einem Pfeil getroffen, schreit er sichtlich auf und verspürt Schmerzen. Erwischen ihn noch mehr Pfeile, läuft er Amok und greift wütend alle Einheiten in seiner Nähe an."

Neben Animationen und Verhalten der Einheiten fällt uns beim Anspielen auch die „Benutzbarkeit" der Landschaften auf. Jeder einzelne Baum, der sich malerisch im Winde wiegt, kann von einem Troll ausgerupft und als Waffe geschwungen werden. Außerdem rammen diese Kraftstöpsel Gebäude mit ihren Schultern oder schleudern Infanteristen medaillenreif durch die Gegend.

Vielseitige Einheiten

„Es ist wichtig, dass jede Einheit etwas Cooles und Einmaliges kann", bekräftigt Senior Producer Michael Verdu. Olifanten, diese schon im zweiten Film kurz auftauchenden Riesenrüsselviecher, können nicht nur Infanterie-Einheiten zertrampeln. Sie dienen auch als Truppentransporter und Jagdflieger, denn auf ihrem Rücken reitet ein Trupp Bogenschützen. Auf der guten Seite haben Ents die Fähigkeit, Brocken aus Gebäuden herauszureißen und als Wurfgeschosse zu missbrauchen. Generell wird sehr detailliert demoliert: Bei einer Belagerungsszene reißen Katapulttreffer einzelne Lücken ins Mauerwerk, das herunterfallende Geröll beschädigt beim Aufprall die umliegenden Einheiten.



Vom Film zum Spiel: Lizenz zum Adaptieren

Die enge Zusammenarbeit mit der Filmproduktions-Firma soll Atmosphäre-Früchte im Spiel tragen.

Letzten Juni reisten Executive Producer Mark Skaggs und Chefdesigner Dustin Browder nach Neuseeland, um sich mit den Machern der Filmtrilogie auszutauschen. Dabei gab es viele Vorab-Einblicke in **Die Rückkehr des Königs** und die Entstehung der Spezialeffekte. Alle Aspekte der Spieleentwicklung werden von New Line Cinema geprüft, doch Skaggs hat keine Angst vor kreativen Differenzen: „Ja, sie müssen unsere Sachen absegnen. Aber die Filmleute sind auch sehr verständnisvoll dafür, dass wir Spiele machen und unsere eigenen Ansichten haben, was für dieses Medium am besten ist".

WIEDERSEHEN MACHT FREUDE Das kleine Bild zeigt eine Königsstatue aus dem ersten Film Die Gefährten; das große Motiv ist ein Screenshot mit der entsprechenden Hintergrundgrafik im Spiel.

Es werde Licht

Weitere hübsche Details der Spielwelt: Olifanten knicken beim Stapfen durch die Wälder Bäume um; hohes Gras wird von einem durchreitenden Kavallerietrupp zur Seite gedrückt. Beim dynamischen Licht versuchen die Grafiker ähnlich wie im Film Stimmungen zu erzeugen, jeder Schauplatz hat einen anderen Lichtfilter. Zum Beispiel reflektiert das Mondlicht dezent bläulich auf den Metallteilen einer Soldatenrüstung – aber nicht auf den Lederteilen. Der gesamte optische Stil der Spielwelt hebt sich deutlich vom knallbunten Fantasy-Cartoon-Look eines **Warcraft 3** ab. Auffällig auch die halbwegs realistisch anmutenden Größenverhältnisse der Einheiten. Das Spiel wird nicht völlig maßstabsgerecht sein, aber ein Menschen-Soldat sieht neben einem Olifanten ausreichend klein und verloren aus.

Film-Trilogie nachspielen

„Jede größere Schlacht der Filme" werden Sie nachspielen können, verspricht Mark Skaggs. Um die 2 x 15 Missionen sinnvoll zu füllen, widmet man sich dabei nicht nur epochalen Belagerungen wie Helms Klamm oder Miras Tirith, die wegen ihrer Komplexität in mehrere Abschnitte unterteilt werden. Die Designer grasen die Handlung auch nach Gefechten ab, welche in den Filmen nur am Rande abgehandelt wurden, aber genug Substanz für Strategiespiel-Spannung haben. „Wir nehmen die Trilogie und interpretieren sie in Spie-

AUF INS GETÜMMEL Hunderte von Einheiten prallen aufeinander, um das epische Gefühl der Schlachten aus den Kinofilmen einzufangen.



Ich bin gelangweilt.
Gib mir den ultimativen
Adrenalinkick.





A new generation is born – der AMD Athlon™ 64 FX. Entdecke die, aufregendste Spielerfahrung, die es ja gab. Siehst du das Weiße im Auge deines Feindes? Hole dir so viele, quietschende Reifen, fliegende Funken und verstauchte Knöchel wie du nur kannst. Beschleunige von 32- auf 64-Bit erreiche die Power, das totale Chaos anzurichten. Hol dir den AMD Athlon 64 FX Kick unter **www.amd.com/athlon64fx**

leform neu", beschreibt Mark Skaggs den Job des Teams.

Reduzierter Bausparvertrag

Wo es von der Handlung her Sinn macht, werden die Missionen Basisbau als spielerisches Element enthalten. Für Bauvorhaben müssen Ihre Arbeiter zum Beispiel Nahrung und Holz ranschaffen, das Rohstoff-Modell soll aber nicht übermäßig kompliziert ausfallen. In einer Basis wird man die üblichen Produktions- und Upgrade-Bauten konstruieren können, um Armeen aufzubauen und zu verbessern. Einige Szenarien wie die Zwergen-Minen von Moria aus dem ersten Film kommen storybedingt ganz ohne Aufbauelemente aus, hier steuern Sie vorgegebene Truppen.

Minas Tirith muss fallen!

Wir widmen uns beim Anspielen dem Angriff auf Minas Tirith, einem der Höhepunkte aus dem kommenden Film **Die Rückkehr des Königs**. Im Demo-Level kontrollieren wir die Seite des Bösen, die über einige verflixt coole Einheiten verfügt. Um unsere Ork-Truppen über die Zinnen zu befördern, müssen wir mit Belagerungstürmen anlegen. Die werden aber beim Anrollen gnadenlos von auf den Zinnen postierten Trebuchets auseinander genommen. Also setzen wir aus sicherer Entfernung Katapulte ein, deren feurige Geschosse diese Kriegsmaschinen zerstören. Jetzt können unsere Trolle die Belagerungstürme an die Mauer schieben. Sobald angelegt wurde, klicken wir den Innenhof als Ziel an; unsere Ork-Infanterie erkennt und benutzt die neue Zugangsmöglichkeit.

Kontrollierbare Massenschlachten

Große Preisfrage: Wie soll man in Echtzeit-Schlachten, bei denen Hunderte von Einheiten aufeinander losgehen, den Überblick behalten? Die Antwort: Der Spieler konzentriert sich auf den Einsatz von Helden und relativ wenige, relativ starke Einheiten mit Sonderfähigkeiten, während das gemeine Fußvolk mehr oder weniger automatisch aufeinander einkloppt. „Gruppiere die Infanteristen, packe sie in eine Formation und schicke sie zum Feind. Du kannst natürlich auch jeden einzelnen Ork im Kampf herumdirigieren, aber das ist nicht beste Strategie", meint Michael Verdu. Beim Einheiten-Design will sich das Entwicklerteam an die Vorlage halten und nicht einfach Kreaturen dazuerfinden. Seeschlachten sind deshalb nicht

> **„Wir nehmen die Herr-der-Ringe-Trilogie und interpretieren sie in Spieleform neu."**
> Mark Skaggs, Vice President EA LA.



BÖSE SACHE Eine gut gemischte Division von Saurons Streitkräften ist bereit für den Angriff.

vorgesehen, auf Fellbeasts reitende Nazgul sind die einzige Flugeinheit.

Die Technik ist so weit

Die Massenszenen laufen etwas gegen den Trend der letzten Jahre, kleinere Armeen in Echtzeitstrategie-Spielen zu betonen. Mark Skaggs hat dafür eine einleuchtende Erklärung: „Gleichzeitig mit diesem Trend zu kleineren Armeen, Squads und individuellen Einheiten kam auch der Trend zu 3D-Grafik. Denn was vielen Leuten damals dämmerte, war: ‚Whoa, man braucht eine Menge Rechenleistung, um richtige 3D-Armeen und Hunderte von Einheiten auf dem Schlachtfeld zu generieren'. Das ist einer der Gründe, warum wir mit der **C&C**-Serie so lange gewartet hatten, bis wir auf 3D umgestiegen sind". Die noch sehr frische **Generals**-Engine wird optimiert, um die erforderlichen Einheitenmengen für **Der Herr der Ringe** zu stemmen.

Helden mit Erfahrungs-Levels

Nicht nur die Masse macht's, Skaggs legt auch Wert auf ein besonderes Verhältnis zwischen Spieler und Filmhelden. Ähnlich wie in einem Rollenspiel sollen Mittelerde-Stars wie Aragorn oder Gandalf im Laufe der Handlung Erfahrung sammeln und höhere Charakter-Levels erreichen. Damit wachsen Auswahl und Potenz bei den Sonderfähigkeiten der Heroen; gewonnene Levels werden in die Folgemissionen übernommen.

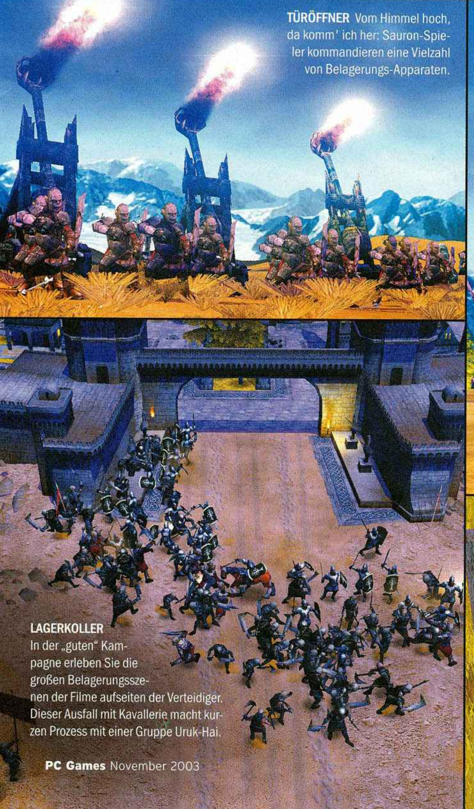
Wer wird die vakanten Heldenpositionen besetzen? „Bei den Guten ist es einfach, da hast du die Helden aus den Filmen", meint Mark Skaggs, „Bei der bösen Seite werden wir einige Charaktere stärker betonen, als das in den Filmen der Fall war. Aber wir sind durchaus gewillt, mit einigen Echtzeit-Strategie-Gewohnheiten zu brechen. Vielleicht hat das Böse im Spiel weniger Helden, zum Beispiel nur sieben statt zwölf." Das soll nicht heißen, dass die Spielbalance vernachlässigt wird, denn Multiplayer-Support ist vorgesehen – nur mit Details hält sich Skaggs noch vornehm zurück: „Es wird etwa das geben, was **Generäle** bietet ... und noch viel mehr. Wir wollen einige neue Ideen ausprobieren."

ERSTEINDRUCK

*Für mich ist es die Echtzeitstrategie-Traumhochzeit des Jahres: Die **C&C**-Macher steigen mit der **Herr der Ringe**-Filmlizenz ins Entwicklungsbett und ich freue mich schon riesig auf das Resultat, auch wenn's noch ein Weilchen hin ist. Die **Generals**-Engine ist kaum wiederzuerkennen: In stimmiger Filmkulisse inszeniert sie einen beeindruckenden Aufmarsch detaillierter Einheiten. Es ist vom Heldendesign bis zur Spielbalance noch viel zu tun, aber die Entwickler haben wiederholt bewiesen, wie fit sie in diesem Genre sind. Eine ganz große Hoffnung für den Echtzeit-Strategie-Jahrgang 2004!*

HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... EALA
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 2. Halbjahr 2004



TÜRÖFFNER Vom Himmel hoch, da komm' ich her: Sauron-Spieler kommandieren eine Vielzahl von Belagerungs-Apparaten.

LAGERKOLLER In der „guten" Kampagne erleben Sie die großen Belagerungsszenen der Filme aufseiten der Verteidiger. Dieser Ausfall mit Kavallerie macht kurzen Prozess mit einer Gruppe Uruk-Hai.

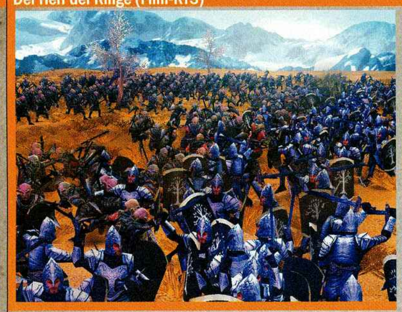


TECHNIK-AUFMARSCH Mit grafischen Tricks wie Lichtfiltern und an die Filme erinnernden Landschaftshintergründen sorgt die modifizierte Generals-Engine für Herr der Ringe-Atmosphäre.

RASENMÄHER In Formation rücken die Soldaten hübsch durchs hohe Gras auf, doch der linke Troll hat sich mit einem frisch ausgerupften Baum bewaffnet.

Der Herr der Strategie-Dinge

Ein Ring, sie zu knechten, viel Fantasy-Echtzeit-Strategie, sie zu fesseln: Wir vergleichen Electronic Arts' offizielles Spiel zur **Herr der Ringe**-Filmtrilogie mit seinen direkten Konkurrenten. Bitte beachten Sie, dass sich bei noch nicht vollendeten Spielen im Laufe der Entwicklungszeit Features und andere Details ändern können.

Kategorie	Der Herr der Ringe (Film-RTS)	War of the Ring
		
Geplanter Termin	2. Halbjahr 2004	November 2003
Entwicklerteam	Electronic Arts LA	Liquid Entertainment
Bekannt durch ...	C&C Generäle, Alarmstufe Rot 2	Battle Realms
Anbieter	Electronic Arts	Vivendi-Universal
Szenario	Offizielle **HdR**-Filmlizenz, wie in der Kino-Trilogie	Lizenz für die Story der **HdR**-Bücher, schließt aber nicht die Filme ein
Fraktionen	2: Gut, Böse. Nachspielen von Filmstory beziehungsweise alternativer „böser" Handlung.	2: Gut, Böse. Manchmal Wahl zwischen mehreren Missionen.
Kampagnen-Missionen	Ca. 30	Ca. 20
Helden	Helden-Charaktere erlangen Erfahrungspunkte, höhere Levels und Fähigkeiten	Helden-Charaktere erlangen Erfahrungspunkte, höhere Levels und Fähigkeiten
Multiplayer	Ja, aber noch keine Details bekannt gegeben	Ja, bis zu 8 Spieler
Besondere Stärke	Epische Massenschlachten in Filmkulissen	Kontrolle bestimmter Kartenpositionen strategisch wichtig
Die Preisfrage	Lässt die Kopplung an Figuren und Handlung der Filme genug kreativen Freiraum?	Können Präsentation und Zugänglichkeit Genre-Einsteiger begeistern?

Kategorie	Lords of Everquest	Warcraft 3
		
Geplanter Termin	November 2003	Bereits erschienen
Entwicklerteam	Rapid Eye Entertainment	Blizzard
Bekannt durch ...	Noch nichts – Debütspiel	Starcraft, Warcraft 2
Anbieter	Ubisoft	Vivendi-Universal
Szenario	Die Welt des erfolgreichen Online-Rollenspiels Everquest	Blizzards eigene Fantasy-Spielwelt, keine externen Lizenzen
Fraktionen	3: Gut, Neutral, Böse. Manchmal Wahl zwischen mehreren Missionen.	4: Menschen, Untote, Orks, Nachtelfen; jeweils mit eigener linearer Kampagne.
Kampagnen-Missionen	36	32
Helden	15 Helden mit Spezialfähigkeiten, Aura-Wirkung und Inventar. Sogar „normale" Einheiten werden befördert.	12 Helden lernen neue Fähigkeiten, ihre Attribute lassen sich auch durch Inventar-Items verbessern.
Multiplayer	Ja, bis zu 12 Spieler	Ja, bis zu 12 Spieler
Besondere Stärke	Hat die meisten Rollenspiel-Elemente	Armeen mit abwechslungsreichen Einheiten
Die Preisfrage	Verzetteln sich die Designer in Quantität und Everquest-Referenzen?	Wann fangen Cartoon-Look und Grafiktechnik an, alt auszusehen?



FLATTERFEIND Sam wird von einem Ork aufgehalten, während sich ein Ringgeist im Tiefflug nähert.

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Strategie kann warten: Beim demnächst erscheinenden Action-Spiel zum dritten Ringe-Film regieren **heldenhafte Handgreiflichkeiten.**

Warum in die Ferne schweifen, wenn die Action liegt so nahe? Bis zur Vollendung des Echtzeit-Strategiespiels zur **Der Herr der Ringe**-Filmtrilogie dürfte rund ein Jahr vergehen. Doch schon nächsten Monat zücken Freunde deftiger Action die Schwerter, um „den einen" Ring zu entsorgen und aus Mittelerde eine Sauron-freie Zone zu machen. Wir konnten kürzlich die PC-Version anspielen und haben einiges von Menschen und Hobbits zu berichten.

König, komm bald wieder

Dank der hochoffiziellen Lizenz ist Electronic Arts in der Lage, Szenarien und Spielfiguren anhand der Filmvorlagen zu entwickeln – bis hin zu Soundtrack und Synchronsprechern. Mit eingestreuten Videoclips und rund einem Dutzend authentischen Schauplätzen bietet **Die Rückkehr des Königs** eine Gelegenheit, schon vor dem Kinostart in den dritten **Ringe**-Film zu schnuppern. Mit Ihren Helden wandeln Sie zum Beispiel auf den Pelennor-Feldern, verteidigen Minas Tirith oder beschreiten den Pfad der Toten, um letztendlich am Schicksalsberg ein gewisses Schmuckstück loszuwerden.

Vorsprung durch PC-Technik

Konsolen-Blut pocht in den Code-Adern der PC-Version, denn es handelt sich um eine weitgehend identische Umsetzung der PlayStation-2-Vorlage. Vernünftig spielbar soll das Ganze ab 700 MHz und einer Grafikkarte auf Geforce2-Niveau sein. Bessere Hardware soll sich in Form höherer Auflösungen und feinerer Texturen auszahlen.

„Zack! Watsch! Knuff!" ist das spielerische Gebot der Stunde, um mit Feuerknopf-Kombinationen die Feinde hübsch animiert abzuservieren. Die Masse macht's und löst kribbelnde Chaos-Aufregung aus; bis zu 25 Gegner gleichzeitig huschen über den Bildschirm. Eine raffinierte Prise aus dem Rollenspiel-Streuer wertet den Mittelerde-Fight-Club auf. Die sechs spielbaren Charaktere (in den Tiefen des Programms stecken obendrein ein paar freischaltbare Bonus-Akteure) können bis zur 20. Stufe nach oben gelevelt werden. Von den gesammelten Erfahrungspunkten kaufen Sie neue Kampfmanöver und Ausrüstungs-Upgrades.

Drei Wege führen ans Ziel

Die Filmhandlung hat mehr Schichten als eine durchschnittliche Lasagne; das Begleitspiel konzentriert sich auf drei Handlungsfäden. Im Auftaktlevel schlüpfen Sie in die Kutte von Gandalf und erleben zum Aufwärmen das Finale aus **Die zwei Türme**. Danach hat man die Wahl zwischen dem Weg des Zauberers, dem Weg der Hobbits und dem Weg des Königs (Aragorn samt Anhang). Haben Sie sich einmal durch die Story gespielt, dürfen Sie alle Levels erneut mit beliebigen Charakteren besuchen.

Hat jemand einen Hobbit gesehen?

Die Hobbits Frodo und Sam leben zwar auf großem Fuß, sind von der Konstitution her aber kaum in der Lage, es frontal mit einem Heer Uruk-Hai aufzunehmen. Da weicht die Akkordbekämpfung listi-



BRÜCKENTAG Gandalfs Reise durch Isengard wird immer wieder von Ork-Grüppchen unterbrochen.

BLITZABLEITER Mit seinem patentierten Zauberkringel greift Gandalf in den Kampf um diese Belagerungsmaschinen ein.

Ring-elreihen: 1 Ring, 3 Handlungsebenen, 6 Helden

Wie bringt man Kämpfer, Zauberer und Hobbits unter einen spielerischen Hut? Mit drei spielerischen Handlungsfäden.

Der Weg des Zauberers



Charakter: Gandalf
Spezialfähigkeit: Magieschild lässt feindliche Attacken wirkungslos verpuffen
Spielerischer Schwerpunkt: Beherrscht den einen oder anderen Schutz- oder Angriffszauber, gibt sich im Tagesgeschäft aber auch als zäher Nahkämpfer

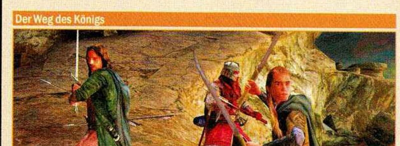
Der Weg der Hobbits





Charaktere: Frodo, Sam
Spezialfähigkeit: Unsichtbarkeits-Umhang erlaubt die Umgehung von Kämpfen
Spielerischer Schwerpunkt: Weniger Frontalangriffe bei Massenkämpfen, dafür Deckung suchen, ausweichen und Gegner durch Benutzung von Objekten austricksen

Der Weg des Königs



Charaktere: Aragorn, Gimli, Legolas
Spezialfähigkeit: Momentum-Bonus, um Gegner mit einem einzigen Hieb auszuschalten
Spielerischer Schwerpunkt: Geradliniger Einsatz von Nahkampf- und Distanzwaffen, wahlweise mit Zwerg (verursacht viel Schaden), Elf (schnelles Kerlchen) oder menschlichem Thronfolger (ausgewogener Schwertkämpfer)

gen Umgehungstaktiken: So müssen die Hobbits bei der Flucht aus Osgiliath von einer Deckungsmöglichkeit zur anderen eilen. Wenn sie sich zu lange offen blicken lassen, erregen sie die Aufmerksamkeit der Ringgeister, die sich ihre Frequent-Flyer-Meilen auf geflügelten Fellbeasts verdienen.

Beim Weg durch eine von Orks bevölkerte Festung hilft dann nur der Griff zum Unsichtbarkeits-Umhang. Eine kurze Zeit lang können Sie sich damit am Wachpersonal vorbeimogeln und dieses dann hinterlistig attackieren. Doch bei Beginn einer Kampfhandlung fliegt die Tarnung auf und es dauert ein Weilchen, bevor man den Umhang wieder einsetzen darf.

Multiplayer light

Heitere Geselligkeit verbreitet der „Zu zweit vor einem PC"-Modus, bei dem sich Heldenpärchen zusammen durch die Story ackern. Das angepasste Leveldesign beschert nicht nur mehr Gegner, sondern auch Schalter oder Kriegsmaschinen, die von beiden Spielern gleichzeitig bedient werden müssen. Außerdem stellten wir schnell fest, dass sich Absprachen bezüglich der Kampfprioritäten lohnen: Sich alleine mit einem Troll rumzuschlagen, während der Partner lediglich windige Orks piekst, stürzt die innigste Gefolgschaft in eine Beziehungskrise.

ERSTEINDRUCK

Gekonnt gemachte, hektische Außenansichts-Action mit einer Hochglanz-Präsentation, die Anhänger der Film-Trilogie wohlig erschauern lässt. Spielerisch und technisch sind die Konsolenwurzeln nicht zu leugnen. Ich habe damit keine Probleme. Aber wer auf ein geistig hochtrabendes PC-spezifisches Epos besteht, wartet lieber auf das Strategiespiel zu den Filmen. HEINRICH LENHARDT

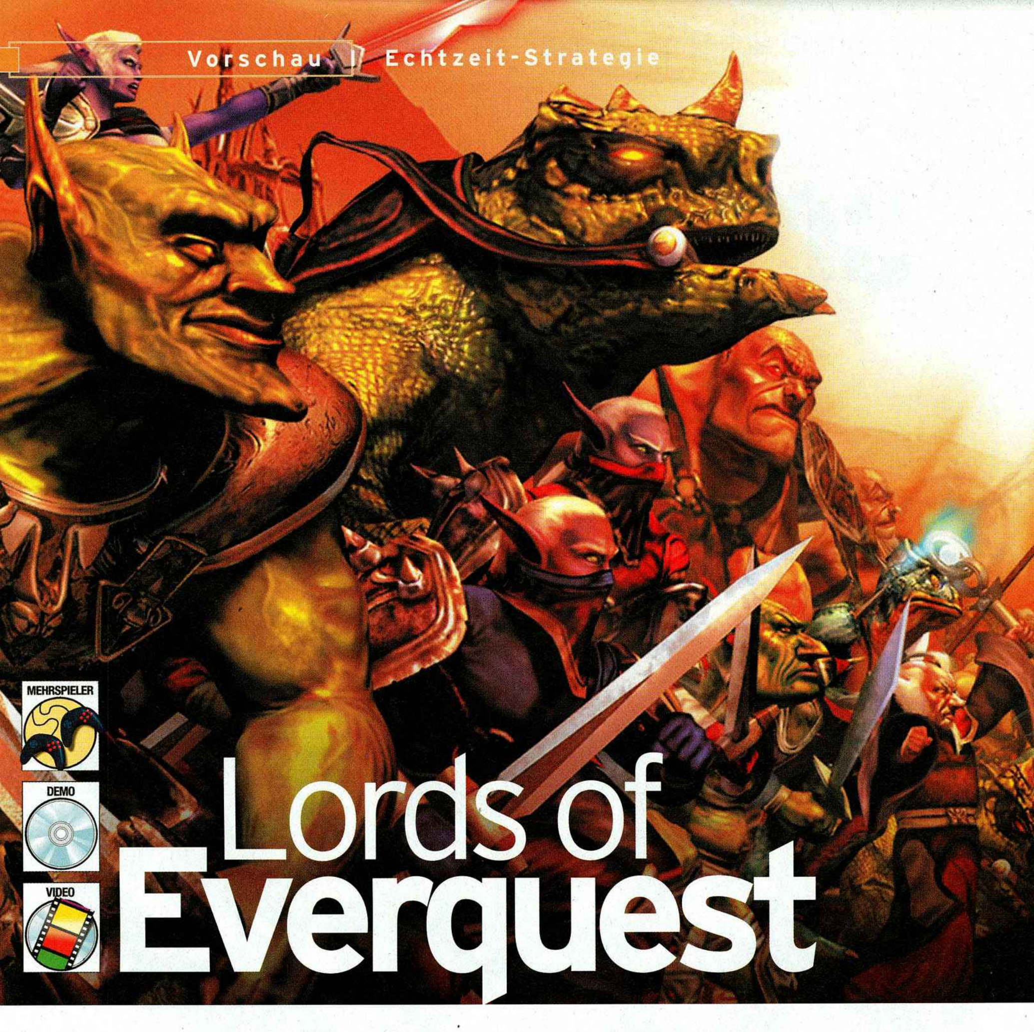
Entwickler	EA Redwood Shores
Anbieter	Electronic Arts
Termin	November 2003



GANZ IN WEISS Mit Stab und Schwert ist der wiederauferstandene Gandalf ein formidabler Nahkämpfer.


PYRO STUDIOS
Logitech
BEST PLAYED WITH...
WWW.COMMANDOS3.DE
SAMSUNG
BEST DISPLAYED WITH...
PC CD
eidos
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN © PYRO STUDIOS SL. 2003. PUBLISHED BY EIDOS 2003. COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN IS A TRADEMARK OF PYRO STUDIOS SL. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. ALL RIGHTS RESERVED.





Lords of Everquest

Der Name Everquest steht für das erfolgreichste Online-Rollenspiel der Welt. **Im November wird daraus ein Echtzeit-Strategiespiel.**

Die Macher von **Heroes of Might and Magic 4**, Rapid Eye Entertainment, sind derzeit vollauf beschäftigt. Sie entwickeln auf Basis der **Everquest**-Mythologie ein Echtzeit-Strategiespiel, das es mit den ganz Großen des Genres aufnehmen soll. Im Visier hat man **Warcraft 3**. Produzent James Parker formuliert klar sein Vorhaben: „Unser Ziel ist es, ein Echtzeit-Strategiespiel zu entwickeln, das noch ein Stück besser ist als **Warcraft 3**." Auch wenn sich noch nicht mit Sicherheit feststellen lässt, ob das gelingt, so kann man zumindest sagen: Den Punkt Grafik können die Programmierer bereits als erledigt abhaken.

Lords of Everquest erstrahlt, wie jedes vernünftige Echtzeit-Strategiespiel heutzutage, komplett in 3D. Besonders aufwendig sind die Partikeleffekte: Da ziehen beispielsweise fliegende Dämonen einen roten Schweif hinter sich her und Zaubersprüche tauchen große Teile des Bildschirms in kunterbunte Farben – da glüht die Grafikkarte. Einheiten sind mit viel Liebe zum Detail animiert: Der Mantel eines Magiers flattert hübsch, Oger wischen sich mit ihren medizinballgroßen Fäusten den Schweiß von der Stirn und muskulöse Schamanen streichen sich geschmeidig übers Bärenfell. Figuren, die durch Flüsse waten, ziehen schöne Wellen – jetzt fehlt nur noch das obligatorische Gras, das sich dynamisch im Wind biegt.

Es war einmal ...

Einen Innovationspreis wird die Story, die 10.000 Jahre vor **Everquest** spielt, nicht gewinnen, wohl aber das Interesse von **Everquest**-Veteranen wecken: Die Geschichte ist in der Lost-Age-Ära angesiedelt, eine Zeitspanne, die das Online-Rollenspiel bisher nur bruchstückhaft erklärte. Diese Lücke möchten die Entwickler



KOMFORTABEL Die Zwergenheiler sprechen sämtliche Zaubersprüche automatisch (wie jeder andere Magier auch), sobald eine freundliche Einheit Energie verliert.

ZOOM-FAKTOR Wer mag, darf sehr nah ans Geschehen heranzoomen – das sieht zwar hübsch aus, aber die Übersichtlichkeit leidet darunter.



MASSENSCHLACHTEN Der Multiplayer-Modus unterstützt Spiele mit bis zu zwölf Personen. Das bedeutet: Auf dem Bildschirm können sich 600 Einheiten gleichzeitig tummeln.

SCHLAU Dank der so genannten „Auto-Formation" reihen sich Nahkämpfer automatisch vorne ein, während Zauberer hinten bleiben.

mit einer spannenden Erzählung rund um Helden, Götter und verlorene Artefakte füllen. Im Mittelpunkt stehen drei Fraktionen: das Schattenreich, die Bruderschaft und die Elddar-Allianz. In dieser Reihenfolge lenken Sie die Geschicke der genannten Völker durch jeweils zwölf Missionen.

Selbstverständlich konzentriert sich Rapid Eye darauf, die drei Parteien so unterschiedlich wie möglich zu gestalten. Weitgehend fertig ist bis jetzt das Schattenreich: Grunzende Dämonen, Totenbeschwörer und fiese Goblins kämpfen auf der Seite des Bösen. Von der Bruderschaft und der Elddar-Allianz steht im Augenblick ein Grundgerüst, das nicht viele Schlüsse zulässt, außer: Die beiden Rassen stehen im starken Kontrast zum fiesen Schattenreich und kämpfen vielmehr für das Gute – und zwar mit menschenähnlichen Figuren (sieht man mal von den Froschkriegern ab). Mehr zu den Völkern verrät Rapid-Eye-Vizepräsident Nicholas Beliaeff auf diesen Seiten.

Von Warcraft 3 inspiriert

Das größte Kompliment ist ja bekanntlich die Nachahmung. **Lords of Everquest** klaut hemmungslos von **Warcraft 3**: Der Grafikstil orientiert



Warcraft 3 vs. Lords of Everquest

Warcraft 3 und **Lords of Everquest** sind sich auf den ersten Blick sehr ähnlich – doch es gibt ein paar wichtige Unterschiede im Detail.

PERSPEKTIVE

Warcraft 3	Lords of Everquest
Ansicht ist drehbar, allerdings nur so lange, wie man die Taste gedrückt hält, danach flutscht die Kamera in ihre Ausgangsposition zurück. Bildschirmausschnitt ist relativ klein.	Ein Drehen der Perspektive ist zwar ohne Einschränkungen möglich, aber nicht nötig und wirkt sich auf die Übersicht störend aus. Größter Vorteil gegenüber **Warcraft 3**: Man kann weiter hinauszoomen.

MASSENSCHLACHTEN

Warcraft 3	Lords of Everquest
Massenschlachten sind aufgrund des sehr knapp bemessenen Einheitenlimits (starke Einheiten kosten bis zu acht Slots) kaum möglich. Fokus liegt auf wenigen, aber sehr mächtigen Einheiten.	Maximal dürfen Sie bis zu 50 Einheiten bauen, wobei jede Figur nur einen Slot benötigt. Insgesamt steuern Sie im Durchschnitt mehr Einheiten als in **Warcraft 3**. Massenschlachten kommen deshalb häufiger vor.

BESONDERHEIT

Warcraft 3	Lords of Everquest
Nur richtige Helden dürfen von einer Mission zur nächsten mitgenommen werden. Normale Einheiten bleiben zurück (und bekommen auch keine Erfahrungspunkte).	Sowohl Helden als auch normale Einheiten können von einer Karte zur nächsten mitgenommen werden. Gewöhnliche Einheiten steigen zudem im Level auf.

Nicholas Beliaeff im Gespräch


NICHOLAS BELIAEFF ist Vizepräsident von Rapid Eye Entertainment.

„Die drei Fraktionen spielen sich sehr unterschiedlich"

PC Games: Bislang ist über die Völker noch nicht viel bekannt. Wie spielen sich die drei Fraktionen im Vergleich zueinander?
Beliaeff: „Die drei Fraktionen spielen sich sehr unterschiedlich. Das Schattenreich ist recht aggressiv und setzt sich aus Monstern wie Ogern, Trollen und dunklen Elfen zusammen. Ihre Gebäude schauen furchteinflößend aus. Die Einheiten sind sehr stark, was den Nahkampf anbelangt, sterben aber aufgrund der schwachen Verteidigung ziemlich schnell. Der Gebäudezweig ist so aufgebaut, dass Kampfeinheiten schon sehr früh im Spiel gebaut werden können. Wer Heiler und Magier trainieren möchte, muss allerdings einen Umweg in Kauf nehmen und dafür viel Platin zahlen. Kein Gegner sollte dem Schattenreich genug Zeit lassen, diesen Pfad einzuschlagen.
Die neutrale Elddar-Allianz kennt man aus **Everquest**. Hauptsächlich besteht sie aus Elfen und noch ein paar anderen verbündeten Rassen. Ihre Vorteile sind Geschwindigkeit und Distanzangriffe – von einer direkten Konfrontation sollten die im Nahkampf schwächlichen Elfen Abstand halten. Der Gebäude- und Technologiezweig ist sehr ausgeglichen, wodurch die Elddar-Allianz eine große Vielseitigkeit an den Tag legt sowie gut und schnell auf Taktiken der Gegner reagieren kann.
Die Guten im Spiel werden vom dritten Volk, der Bruderschaft, verkörpert. Ihre Einheiten sind denen der Menschen sehr ähnlich. Das Design der Gebäude orientiert sich an mittelalterlicher Architektur. Der Technologiezweig ist sehr komplex, wodurch die Bruderschaft an Stärke gewinnt, wenn sie diesen Trumpf voll ausspielt. Das hat seinen Preis: Es ist sehr zeitaufwendig, die höchste Technologiestufe zu erreichen. Das Vorgehen muss deshalb gut geplant werden. Gibt man der Bruderschaft genügend Zeit, sich zu entfalten, so kriegt man es mit einem sehr widerstandsfähigen Gegner zu tun."
PC Games: Was kann der Multiplayer-Service von Sony Online Entertainment, der mit dem Erscheinen von **Lords of Everquest** startet?
Beliaeff: „Alles, was man von einem guten Matchmaking-Service erwartet. SOEGames wird ein Treffpunkt für die Community werden. Neben der Möglichkeit, unkompliziert Spiele übers Internet zu spielen, wird es auch eine Rangliste, Spieler-Profile und eine Buddy-Liste geben. Das Beste ist aber: Der Service ist kostenlos. Wir planen außerdem, **Lords of Everquest** regelmäßig über SOE auf den neuesten Stand zu bringen. Sobald ein Update verfügbar ist, startet der Download beim Einloggen ins SOE-Netzwerk automatisch."
PC Games: Wie beurteilt ihr das Genre der Echtzeit-Strategie?
Beliaeff: „Wir haben großen Respekt vor der **C&C**-Serie, weil sie praktisch das ganze Genre begründet hat. **C&C Generäle** hat uns viel Spaß gemacht. Natürlich haben wir uns auch ausführlich mit der **Warcraft**-Serie beschäftigt, sozusagen dem Maßstab aller Echtzeit-Strategiespiele. **Age of Mythology** hat uns ebenfalls viel Spaß gemacht, genauso wie **Dark Reign**, das wir vor allem wegen seiner innovativen Grafik schätzen. Wir finden, dass **Warlords Battlecry** allgemein stark unterbewertet wird und mehr Anerkennung verdient. Was mir persönlich an diesem Genre am besten gefällt, ist die Tatsache, dass unser Team noch immer so viel Spaß daran hat. Wir arbeiten seit fast zwei Jahren an **Lords of Everquest** und trotzdem sind unsere Mitarbeiter immer noch mit großem Enthusiasmus dabei – das beweisen unsere täglichen Multiplayer-Matches und die lieb gemeinten Beschimpfungen, die wir uns dabei gegenseitig an den Kopf werfen."
PC Games: Wie seid ihr auf den Namen Rapid Eye („Schnelles Auge") gekommen?
Beliaeff: „Das war die Idee unseres Firmengründers Mark Caldwell. Er entschied sich für ‚Rapid', weil er genau das ist: schnell. Er programmiert schnell, er fährt schnell Auto, isst schnell und vor allem redet er schnell. Und er hat ein gutes Auge für Dinge, die Spaß machen. Das wollte er mit dem Namen ausdrücken: rasant zu arbeiten, aber trotzdem viel Augenmerk auf Qualität zu legen – das ist Rapid Eye Entertainment."

sich so sehr an Blizzards Bestseller, dass man schon zweimal hinschauen muss, um die beiden Titel auseinander zu halten. Auch spielerisch hält man sich weitestgehend an die bekannte Formel: wenig Aufbau, viel Kampf. Beispielsweise ist die einzige Ressource im Spiel Platin. Selbiges können Sie sich kinderleicht mit ein paar Mausklicks beschaffen, indem Sie eine Hand voll Arbeiter in die Mine neben Ihrer Hauptbasis beordern. Gebäude setzen Sie anschließend ohne großen Aufwand in die Gegend, nach wenigen Sekunden sind dann die ersten Kampfeinheiten bereit.

Waren es in **Warcraft 3** Helden, die Erfahrungspunkte sammelten und Gegenstände ins Inventar aufnahmen, so sind es in **Lords of Everquest** so genannte Lords. Davon gibt es insgesamt 15, also fünf pro Volk. Lords sind das A und O Ihrer Streitmacht. Sie verfügen neben Zaubersprüchen standardmäßig über Auren, deren Wirkung den Ausgang einer Schlacht entscheiden kann. Einige davon bremsen die Laufgeschwindigkeit der Gegner im Umkreis, andere fügen Giftschaden zu normalen Angriffen hinzu. Stirbt ein Lord im Gefecht, so bleibt seine Leiche deutlich sichtbar auf der Karte liegen. Eine schwächliche Spezialeinheit kann, sofern man ihr ausreichend Geleitschutz erteilt, dem gefallenen Helden schließlich neues Leben in die Knochen hauchen.

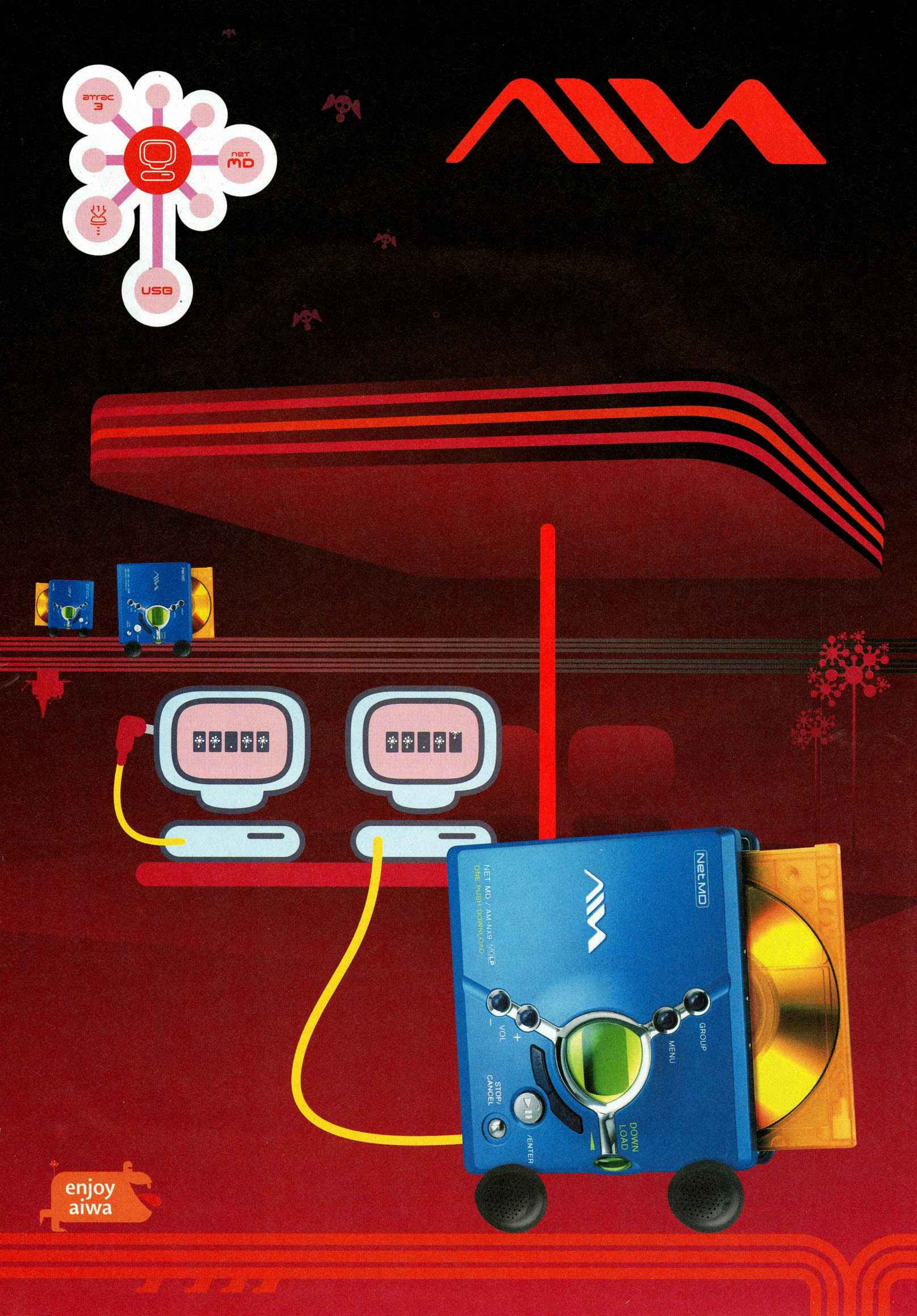
Wie im Rollenspiel

Lords sammeln Erfahrungspunkte, steigen bis zu Level 20 auf, benutzen Gegenstände aus dem Inventar und spielen sich am ehesten wie richtige Rollenspiel-Charaktere. Doch auch normale Einheiten verbessern sich im Verlauf des Spiels. Aus diesem Grund dürfen Sie nach Abschluss einer Mission entscheiden, welche der Überlebenden Sie mit ins nächste Scharmützel schleppen. Je höher die Stufe der gewünschten Einheit, desto mehr Punkte kostet der Transfer.

Es lohnt sich, erfahrene Krieger mit Köpfchen zu steuern und deren Leben nicht leichtfertig aufs Spiel zu setzen – und das nicht nur, weil man sie von Level zu Level mitnehmen kann. Es besteht auch die Möglichkeit, maximal zwei der hochgezüchteten Einheiten zum Ritter zu schlagen. Daraus ergibt sich eine Reihe von Vorteilen, die von der Klasse der Einheit abhängig sind. Ein beförderter Zauberer beispielsweise erhält mehr Lebensenergie und eine Aura, die die Mana-Regeneration freundlicher Einheiten erhöht. Die Aura eines Ogers würde im Gegenzug


ALLES AUF EINMAL In den Gefechten kann es teilweise unübersichtlich werden. Die komfortable Steuerung verhindert, dass man trotzdem den Überblick verliert.

GELÄHMT Die Verteidigungstürme des Schattenreichs lassen Skeletthände aus dem Boden nach dem Gegner greifen, sobald sich dieser dem Gebäude nähert.


atrac 3
net MD
USB
Net MD
NET MD / AM-NX9
ONE PUSH DOWNLOAD
GROUP
MENU
VOL
STOP/CANCEL
/ENTER
DOWN LOAD
enjoy aiwa



HIT AND RUN Flugeinheiten sind häufig erst im fortgeschrittenen Spielablauf erhältlich. Sie eignen sich gut für schnelle Angriffe auf die Gebäude des Gegners.

AUGENFREUNDLICH Die Zaubersprüche werden mit bunten Partikeleffekten schön in Szene gesetzt. Der Preis: hohe Hardware-Anforderungen.

GUT GEKLAUT Die Gebäude des Schattenreichs sehen denen aus Warcraft 3 zum Verwechseln ähnlich.

die Abwehrkraft aufwerten. Der Spezialeffekt, der aus einer Beförderung heraus entsteht, ist für sämtliche der rund 60 Einheiten im Spiel einzigartig.

Everquest-Wurzeln

Wenn Sie zu den Leuten gehören, die seit fünf Jahren ununterbrochen **Everquest** spielen (und falls Sie nicht dazugehören: Diese Personen gibt es wirklich!), dann wird Ihnen die Welt von **Lords of Everquest** höchst vertraut vorkommen. Sie orientiert sich bis auf wenige Ausnahmen sorgfältig am Online-Rollenspiel. Das alte Regelwerk greift sogar bei den Fähigkeiten der Einheiten.

Totenbeschwörer zaubern Skelette herbei, deren Anzahl von ihrem Level abhängig ist; Shadowknights stehlen dem Feind mittels Harm Touch seine Lebensenergie; Enchanter lähmen ihre Opfer für eine bestimmte Zeit und erhöhen durch den Zauberspruch Clarity die Mana-Regeneration. Neben normaler Heilmagie gibt es auch den beliebten, recht schwer zugänglichen **Everquest**-Zauberspruch Celestial Healing, der eine große Menge an Lebensenergie über einen Zeitraum von mehreren Sekunden regeneriert. Kurzum: Kenner des Rollenspiels werden über die Fähigkeiten, die Stärken und die Schwächen der Einheiten sofort bestens Bescheid wissen.

Mehr Komfort

Mit gedrückter Maustaste drehen Sie die Perspektive stufenlos, mit dem Scroll-Rädchen zoomen Sie auf Wunsch so nah ans Geschehen heran, dass Sie die Verzierung eines Lord-Zauberstabs studieren können. Das Drehen der Kamera ist überflüssig, das Zoomen nicht: Im Gegensatz zu **Warcraft 3** dürfen Sie die Ansicht nämlich noch mal ein ganzes Stück weiter oben platzieren, wodurch das Geschehen stark an Übersichtlichkeit gewinnt.

Überhaupt hat man sich beim Design der Benutzerführung Mühe gegeben. Beispielsweise lassen sich sämtliche Fenster nicht nur in alle möglichen Richtungen verschieben, sondern sogar komplett schließen. Auch die Anordnung der Hotkeys macht Sinn. Anstatt für jede Spezialfähigkeit eine spezielle Taste zu definieren, wurden dafür standardmäßig die Funktionstasten hergenommen – sehr komfortabel. Ansonsten gleicht das Interface stark dem von **Warcraft 3**, das heißt: Zauberkundige Einheiten sprechen ihre Magie auf Wunsch automatisch aus und Fernkämpfer ordnen sich beim Vorrücken eigenständig in die hinteren Reihen ein, um Nahkämpfern vorne Platz zu machen.

Alles, was **Warcraft 3** ausmacht, hat **Lords of Everquest** auch verwertet – viel kann da nicht mehr schief gehen, wenn die Entwickler einen spannenden Missionsaufbau hinbekommen.

ERSTEINDRUCK

*Das Drumherum von **Lords of Everquest** stimmt schon mal: Die Grafik ist hübsch, die Musik mitreißend, die Bedienung einwandfrei. Wenn die Missionen spannend werden und sich die Völker erfrischend unterschiedlich spielen, dann bekommt **Warcraft 3** bald einen ernsthaften Konkurrenten.* THOMAS WEISS

Entwickler.... Rapid Eye Entertainment
Anbieter .... Ubisoft
Termin .... November 2003

Von den Machern von Monopoly Tycoon!

Mischen Sie sich doch Ihr eigenes Las Vegas!

"Die mit liebevoll gemachten Details gespickten Bilder, verführen gelegentlich dazu, das Geschäft sausen zu lassen und einfach nur gemütlich dem Treiben auf dem Boulevard zuzuschauen. Bedienung GUT, Spielspaß GUT, Prognose GUT!"

ComputerBild Spiele, Ausgabe 09/2003





Großartige Panorama-Ansichten lassen Sie den Überblick behalten.



In Vegas Tycoon heißt es Tag UND Nacht dranbleiben.



Große Detailfülle und liebevolle Animationen Ihrer Kunden bis ins Detail.

In VEGA$ machen Sie aus einem Hinterhof-Zockerschuppen einen unvergleichlichen Entertainment-Komplex und Resort-Zentrum in 3D. In Ihrer Welt können Sie bis zu 5000 Gäste versorgen, 500 Fahrzeuge sorgen dafür, dass diese auch kommen. Aber aufgepasst, die Leute wollen sowohl in den Außenanlagen als auch in den von Ihnen gestalteten Innenräume Ihrer Anlage permanent unterhalten und versorgt werden. Treten Sie gegen bis zu 5 andere Möchtegern-Magnaten an und gewinnen Sie die Herzen (aber vor allem die Geldbeutel) von Las Vegas!



VEGAS TYCOON ist erhältlich ab 31. Oktober 2003.









WWW.VEGASTYCOON.DE

DEMO

Silent Storm

HINTERHALT Verschanzt hinter der Lok hat MG-Schütze Mike einen alliierten Stoßtrupp abgefangen und lässt die Waffen sprechen.

Rundenbasierte Taktikspiele sind out. Zum Glück schert das die russischen Entwickler von Nival nicht. Sonst blieben uns Perlen wie diese vorenthalten.



FLAK-ATTACK Pioniere bedienen auch schweres Gerät wie diese deutsche Zwo-Zentimeter-Kanone.

Die Vorbilder heißen **Jagged Alliance 2** und **Commandos 3**, das Szenario ist der Zweite Weltkrieg, die Kämpfer kommen aus Finnland, Rumänien, Indien oder den USA. **Silent Storm** macht Sie zum Anführer einer sechsköpfigen Kommandotruppe der Achsenmächte oder Alliierten, die tief hinter den feindlichen Linien operiert. In 24 Missionen plus beliebig vielen Zufallsbegegnungen stibitzen Sie Geheimdokumente, vereiteln Anschläge oder kundschaften einfach nur die gegnerischen Positionen aus. Wie schon in der **Jagged Alliance**-Reihe machen die rundenbasierten Taktik-Gefechte nur den halben Spielwitz aus. Ebenso wichtig sind die Rollenspielanteile. Jeder Streiter verfügt über 16 Charakterwerte, die unter anderem bestimmen, wie weit er Granaten schleudern kann, wie gut er sich als Feldarzt macht oder wie ausdauernd er durchs Gras robbt. Außerdem stehen pro Klasse (Scharfschütze, Pionier, Sanitäter, Grenadier, Soldat oder Späher) rund 25 Sonderfähigkeiten aus 50 Kategorien zur Wahl. Mit genügend Erfahrung kann man sich etwa auf bestimmte Knarren spezialisieren, besser schleichen lernen oder einfach genauer zielen.

Kisten zu Kleinholz

Was **Silent Storm** viel realistischer als beispielsweise **Commandos 3** macht, ist die zugrunde liegende 3D- und Physik-Engine. Fast alle Objekte – Gebäude, Kisten, Fahrzeuge – lassen sich mit den entsprechenden Waffen in ihre Einzelteile zerlegen. Es gibt Querschläger, Kettenreaktionen, Streifschüsse. Treffer ziehen dem Ziel nicht einfach nur Gesundheitspunkte ab, sondern verursachen unter Umständen bleibende Wunden, die etwa die Zielgenauigkeit reduzieren. Bierernst setzen die Programmierer das Szenario trotz allem Realismus nicht in Szene. Ähnlich wie **Enemy Territory** erzählt **Silent Storm** keine historisch korrekte Story, sondern reichert das Setting mit allerhand Science-Fiction-Elementen an, etwa Geheimwaffen wie stählerne Kampfanzüge im Battlemech-Stil. Die bissigen Kommentare der Kommandos tun ihr Übriges.

ERSTEINDRUCK

*Seit ich die Betaversion von **Silent Storm** gespielt habe, ist **Half-Life 2** auf meiner persönlichen Wunschliste auf den zweiten Platz gefallen. **Silent Storm** kommt zwar nicht ganz an meinen Favoriten **Jagged Alliance 2** ran – aber verdammt nahe.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Nival Interactive
Anbieter .... Bigben Interactive
Termin .... November 2003

KUGELHAGEL Genau wie in Commandos sollten Sie es vermeiden, Alarm auszulösen.

EINZELKÄMPFER In einigen Missionen können Sie nur auf einen einzigen Soldaten zurückgreifen, dann ist besondere Vorsicht geboten.

Korea: Forgotten Conflict

Wenn die etlichen Zweiter-Weltkrieg-Spiele Sie langweilen: Forgotten Conflict bietet anspruchsvolle Echtzeit-Taktik in einem unverbrauchten Szenario.



AUTHENTISCH Umgebung und Texturen wirken sehr lebensecht, auch die Animationen sind gelungen.

Überschattet von den Nachwirkungen des Zweiten Weltkriegs, tobte Anfang der 50er-Jahre ein erbitterter Kampf zwischen Nord- und Südkorea um die Vorherrschaft auf der Ongjin-Halbinsel. **Forgotten Conflict** schickt Sie zurück in diesen Konflikt: Als Leiter eines Teams von fünf Spezialisten sollen Sie brisante Aufträge hinter feindlichen Linien ausführen.

Commandos: Destination Seoul

Ihre Aufgaben sind vielschichtig: Befreien Sie Kriegsgefangene aus Straflagern, sabotieren Sie feindliche Waffenfabriken, stehlen Sie die Pläne von Flugzeugprototypen oder eskortieren Sie Konvois. Dabei weist der Spielablauf erstaunliche Ähnlichkeit zur **Commandos**-Serie auf: Jeder Ihrer fünf Akteure verfügt über besondere Fähigkeiten, beispielsweise kann der Medic verletzte Kollegen heilen, während der Sniper besonders genau schießt und der südkoreanische Soldat sich bei Bedarf als Nordkoreaner verkleiden kann – in den insgesamt 15 Missionen gilt es, diese Stärken geschickt auszunutzen und zu kombinieren. Großen Wert legen die Entwickler auf die Authentizität der Missionen, daher basieren sämtliche Örtlichkeiten auf den verschiedensten realen Vorbildern, vom Flugfeld über Gefangenenlager und historische Paläste bis zur südkoreanischen Hauptstadt Seoul. Zudem sind die Szenarien je nach Jahreszeit in Schnee gehüllt, verregnet oder sonnendurchflutet. Besondere taktische Tiefe verspricht das dynamisch wechselnde Wettersystem: Beginnt es beispielsweise plötzlich zu regnen, ändern gegnerische Soldaten auf der Suche nach einem passenden Unterstand ihre Position, so dass Sie schnell und flexibel reagieren müssen. Dafür verringert ein heftiger Sturm allerdings auch die Sicht- und Hörweite der feindlichen Wachen. Auch grafisch erinnert **Korea: Forgotten Conflict** an die ausgezeichnete Rendergrafik von **Commandos**, allerdings handelt es sich in diesem Fall um eine frei dreh- und zoombare 3D-Grafik. Trotzdem sind Gebäude und Landschaften sehr detailliert und lebensecht modelliert, außerdem hat jeder Level seinen ganz eigenen Grafikstil.

ERSTEINDRUCK

*Wirklich innovativ ist **Korea** sicherlich nicht, allerdings werden die Vorzüge der ersten beiden **Commandos**-Teile geschickt aufgegriffen und das Szenario wirkt viel frischer als beim Kontrahenten. Strategen, denen **Commandos 3** nicht reicht, sollten sich **Korea** schon mal vormerken.* JUSTIN STOLZENBERG

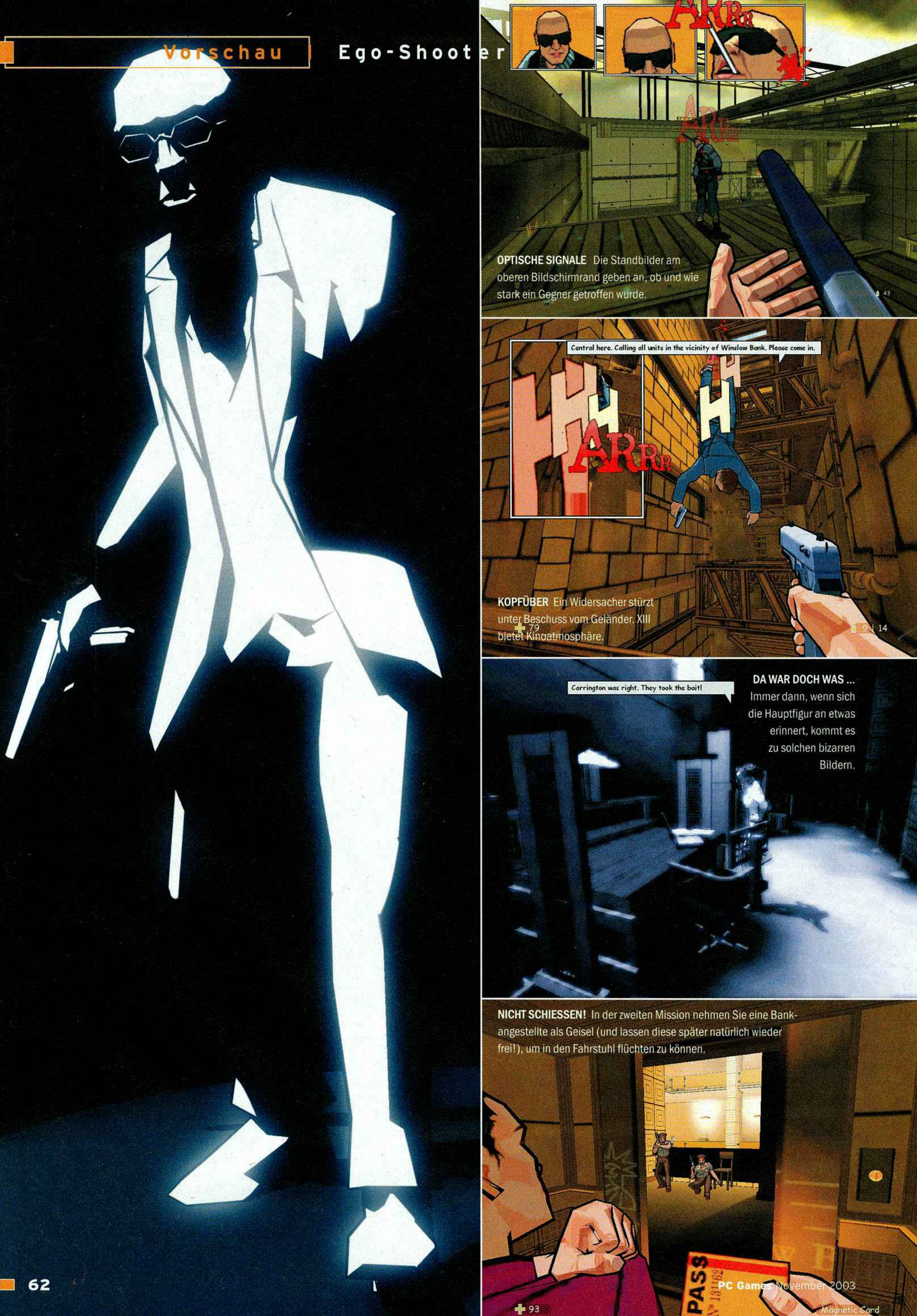
Entwickler .... Plastic Reality
Anbieter .... Vidis
Termin .... Oktober 2003

Überleben ist ein hartes Geschäft



JustGamers.de - Preview: sehr gut

techland DEEP SILVER



OPTISCHE SIGNALE Die Standbilder am oberen Bildschirmrand geben an, ob und wie stark ein Gegner getroffen wurde.

KOPFÜBER Ein Widersacher stürzt unter Beschuss vom Geländer. XIII bietet Kinoatmosphäre.

DA WAR DOCH WAS ... Immer dann, wenn sich die Hauptfigur an etwas erinnert, kommt es zu solchen bizarren Bildern.

NICHT SCHIESSEN! In der zweiten Mission nehmen Sie eine Bankangestellte als Geisel (und lassen diese später natürlich wieder frei!), um in den Fahrstuhl flüchten zu können.

XIII

XIII (sprich: Dreizehn) ist der erste Shooter, der **aussieht wie gemalt.** Wie er sich spielt, das erfahren Sie auf diesen beiden Seiten.

Wahrscheinlich werden Sie sich in den ersten Spielsekunden fragen: Habe ich etwas Schlechtes gegessen? Denn das Bild auf dem Monitor verschwimmt seltsam, Farben gehen ineinander über und ein merkwürdiges Echo begleitet Geräusche. Keine Bange, es liegt nicht an Ihnen, sondern an den künstlerischen Ausschweifungen der Entwickler: Die haben mit **XIII** einen optisch sehr eigenwilligen, aber wunderschönen Shooter geschaffen.

Sie schlüpfen darin in die Rolle von ... ja, wem eigentlich? So ganz offenbart sich Ihre Identität erst im Verlauf des Spiels. Am Anfang tappen Sie im Dunkeln, denn Sie leiden an Amnesie (was auch der Grund der quirligen Optik ist): Das Meer spült Sie an, während sich aus der Ferne eine Blondine im **Baywatch**-Badeanzug nähert und fragt, ob alles in Ordnung sei. Dumme Frage. Ein paar Minuten später liegen Sie auf einem Bett und wollen gerade etwas sagen, als bewaffnete Männer das Haus stürmen. Man sucht nach Ihnen! Und Sie wissen sich erstaunlich gut zu wehren ...

Vom Buch zum Film zum Spiel

In den 36 Missionen sammeln Sie sukzessive Gedankenfragmente, um am Ende eine obligatorische Verschwörung aufzudecken, die sich um ermordete Präsidenten und fehlgeschlagene Experimente dreht. Die Geschichte orientiert sich dabei lose an Robert Ludlums Agenten-Klassiker **Der Borovski-Betrug**. Das Buch wurde verfilmt und lief vergangenes Jahr unter dem Namen **Die Bourne Identität** im Kino. Ebenfalls aufgegriffen haben das Thema übrigens die Zeichner Jean van Hamme und William Vance in einem Comic – und genau den nahmen die Entwickler als Vorlage für **XIII**.

Kurz nach dem furiosen Start am Strand betreten Sie – genau wie im Film und im Buch – eine Bank, um den Inhalt eines mysteriösen Schließfachs zu prüfen. Doch das Pech folgt Ihnen auf Schritt und Tritt: Der Inhalt des Safes ist eine Bombe, die ein gewaltiges Loch in die Wand reißt. Weil zum Nachdenken keine Zeit bleibt und die Bankangestellten bereits wie verrückt auf den Alarmknopf hämmern, nehmen Sie in Ego-Shooter-Manier Reißaus: durch Lüftungsschächte hindurch und an Ventilatoren vorbei, hinein in Räume, in denen aufmerksame Sicherheitsleute nach Ihnen suchen.

Mit Watteballchen werfen

Doch sobald Sie einen Gesetzeshüter lebensgefährlich verletzen, ist das Spiel verloren – XIII bleibt stets politisch korrekt. Da kommt es streckenweise zu aberwitzigen Verfolgungsjagden: Sie hechten von einer Tür zur nächsten, um möglichst nicht offen dem Feuer der Sicherheitsbeamten ausgesetzt zu sein, und schnappen sich dabei Stühle, Aschenbecher, Glasscherben und andere Utensilien, um selbige mit Schwung auf Ihre Feinde zu werfen. In einer Situation nehmen Sie eine Bankangestellte als Geisel, halten ihren Körper schützend vor den eigenen und marschieren langsam an etlichen Polizisten vorbei, die ihre Waffen auf Sie richten.

Mit Schnellfeuer- und Scharfschützengewehren, Granatwerfer und Schrotflinten ballern Sie später auf richtige Gauner. Die stürzen bei einem Treffer theatralisch von Klippen oder über Geländer, begleitet von einem „Arrrgh"-Schriftzug – die Gefechte laufen ab wie in einem Comic. Die Lautmalerei hilft Ihnen auch in Schleichmissionen. Immer dann, wenn hinter Wänden ein „Tip Tap" erscheint, wissen Sie: Vorsicht, da ist jemand! So können Sie Angriffe genau timen.

Mal was anderes

In Schlüsselszenen kommt es zum Flashback: Der Bildschirm wird grell, die Umgebung verändert sich und schimmert in hellen Farben – es ist ein surreales Gefühl, fast wie in einem Albtraum. Wir finden: coole Art, eine Geschichte zu erzählen! Auch wenn Sie gerade nicht am Traumwandeln sind, schaut **XIII** erfrischend anders aus: Ein fetter schwarzer Rand umrahmt Texturen und knallige Farben ohne Abstufungen dominieren das Bild. **XIII** ist der erste Ego-Shooter auf dem PC, der die so genannte Cel-Shading-Technologie verwendet. Als Grafikmotor dient übrigens die aktuellste Version der fähigen **Unreal**-Engine, was vor allem in den visuell imposanten Außenarealen zur Geltung kommt. Trotz der Comic-Atmosphäre ist **XIII** erstaunlich blutig – die deutsche Version will Ubi Soft deshalb entsprechend entschärfen.

ERSTEINDRUCK

Der Spielablauf ist rasant, die Story spannend, die Grafik hübsch. Das Einzige, was mir in der Beta-Version negativ auffiel, waren die merkwürdigen Animationen: Gegner fallen um wie Bäume, die gefällt werden. Ansonsten: Daumen hoch! THOMAS WEISS

Entwickler .... Ubi Soft
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 30. Oktober 2003

3 Fakten zu XIII



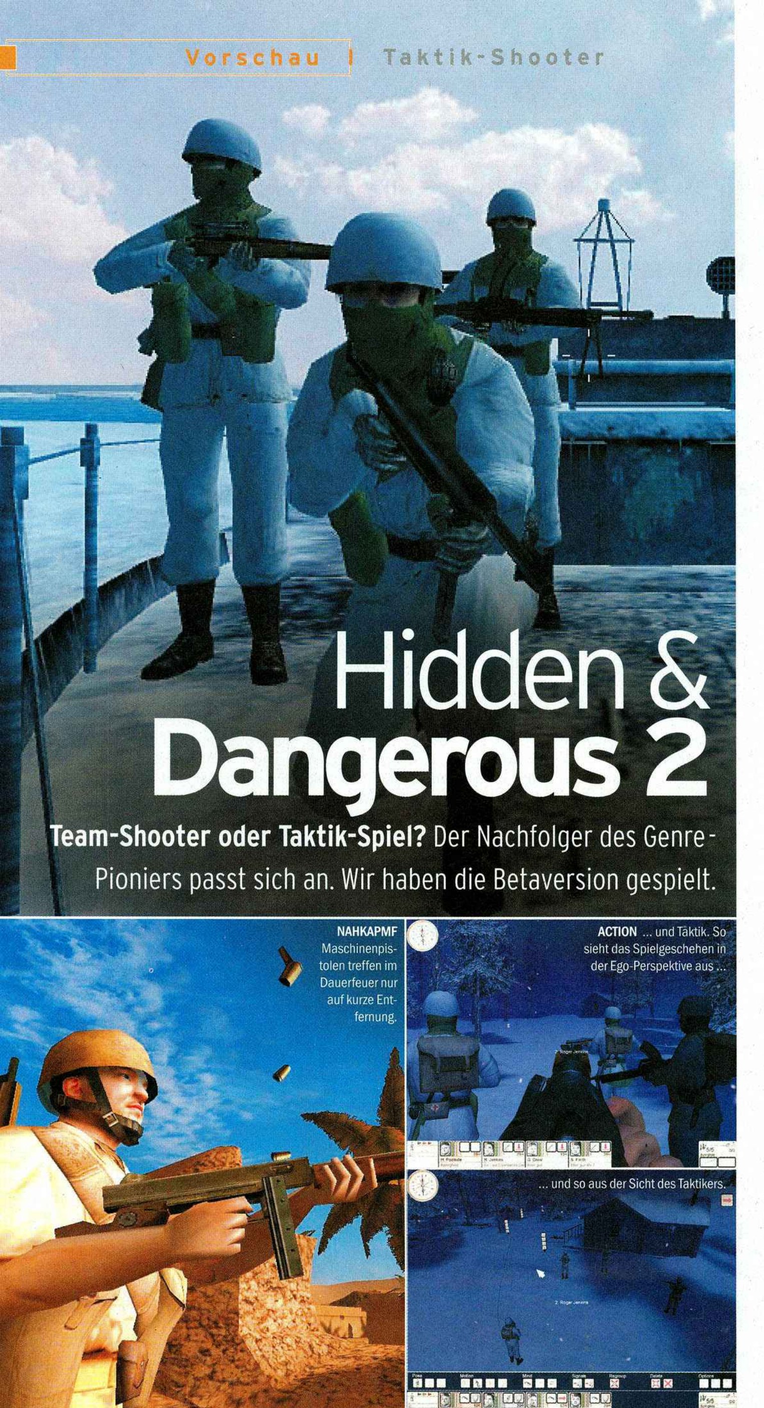
Man spricht Deutsch
Für die deutsche Version hat Ubi Soft professionelle Schauspieler und Synchronsprecher verpflichtet. Der Titelheld wird von Tatort-Veteran Ben Becker gesprochen, die deutschen Stimmen von Sir Anthony Hopkins und Roger Moore werden in Nebenrollen zu hören sein.



Cel Shading
Cel Shading wird eingesetzt, um der Grafik einen Comic-Look zu verpassen. Das Stilmittel ist auf Konsolen populär: Die Verkaufsschlager **Jet Set Radio** und **Zelda: Wind Waker** erschienen in Cel-Shading-Grafik. Auf dem PC kam Cel Shading bisher erst in **Sheep, Dog ,n' Wolf** (siehe Bild) zum Einsatz.



Multiplayer-Modus
Neben den üblichen (Team-) Deathmatch- und Capture-the-Flag-Modi wird es auch eine Spielvariante namens Sabotage geben. Darin kämpfen zwei Teams gegeneinander. Ein Team muss versuchen, die gegnerische Basis in die Luft zu sprengen – die Gegenseite will das verhindern.



Hidden & Dangerous 2

Team-Shooter oder Taktik-Spiel? Der Nachfolger des Genre-Pioniers passt sich an. Wir haben die Betaversion gespielt.

NAHKAPMF Maschinenpistolen treffen im Dauerfeuer nur auf kurze Entfernung.

ACTION ... und Taktik. So sieht das Spielgeschehen in der Ego-Perspektive aus ...

Wenn Sie möchten, steuern Sie **Hidden & Dangerous 2** wie einen gewöhnlichen Ego-Shooter. Sie schlüpfen in die Uniform von einem der vier Kommandosoldaten im Team und verwenden die anderen als automatische Rückendeckung. Oder Sie greifen gar nicht direkt ins Geschehen ein, sondern befehligen den ganzen Trupp auf der 3D-Karte, weisen Routen, Wegpunkte und Ziele zu. Sie können jederzeit wechseln; ein Druck auf die Leertaste genügt. Anders als im Vorgänger sind beide Spielmodi völlig gleichwertig. Vielleicht abgesehen davon, dass die Pappkameraden selten so gut zielen wie ein Mensch.

Gut zielen, genau treffen

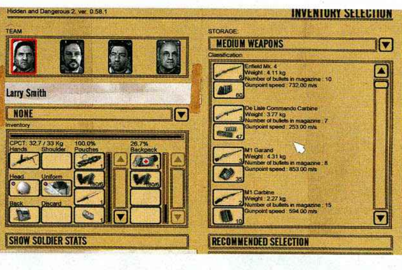
Hidden & Dangerous 2 ist nicht **Serious Sam**, auch nicht im Shooter-Modus. Eine MG-Salve kann Ihr Alter Ego nicht so einfach wegstecken. Umgekehrt reicht ein gut gezielter Schuss mit dem Präzisionsgewehr meistens aus, um Gegner kampfunfähig zu machen. Die 16 Waffen sind ihren Vorbildern aus dem Zweiten Weltkrieg möglichst wirklichkeitsgetreu nachempfunden, was beispielsweise bedeutet, dass mit einer Maschinenpistole auf 100 Meter Entfernung auch ein Scheunentor nur schwer zu perforieren ist. Und selbst im Häuserkampf ist von Dauerfeuer meistens abzuraten. Ansonsten ist der Spielablauf aus Vertrautem wie **Vietcong** bekannt: Sie verfolgen Ihren Helden entweder per Schulterkamera oder blicken direkt aus seinen Augen auf das Schlachtfeld. Wenn Sie sich nicht auf das eingebaute Fadenkreuz verlassen wollen, visieren Sie Ihr Ziel über Kimme und Korn an.

Gute Karten für Taktiker

Etwas anders sieht der Taktik-Modus aus. Dort betrachten Sie das Geschehen mit einer frei beweglichen Kamera aus der Vogelperspektive. Dank der Pausenfunktion können Sie jedem Mitglied des Einsatzteams in aller Ruhe einzelne Order oder ganze Be-



IN DECKUNG Eines der Highlights der Grafik-Engine (weiterentwickelt von Mafia) ist das hohe Gras, das vor allem im Mehrspielermodus ein herrliches Versteck abgibt.



WAFFENKAMMER Vor jeder Mission können Sie die Ausrüstung und Ihre Männer frei wählen.

fehlsketten vorgeben. So legen Sie das Verhalten bei Feindkontakt fest (defensiv, aggressiv oder absolut passiv), die Geschwindigkeit (schleichen, gehen, laufen, sprinten), ob Ihre Jungs auf dem Bauch durchs Gras robben oder erhobenen Hauptes durchs Grün stapfen, wo sie Halt machen oder welchen Bereich sie sichern sollen. Fast wie bei Ubisofts **Raven Shield**, nur dass Sie hier direkt auf dem Schlachtfeld planen.

Heiß und kalt

Ihre britische SAS-Eingreifgruppe ist in ganz Europa und Nordafrika unterwegs. Los geht's in Norwegen, wo Sie eine frisch gebaute Forschungsstation der Wehrmacht inspizieren sollen. Wo Sie schon mal da sind, machen Sie gleich die Labore unbrauchbar und befreien einen abgeschossenen alliierten Piloten. Die meisten Operationen der Kampagne bestehen aus mehreren Missionen, die ihrerseits verschiedene Aufgaben stellen. Alles in allem stehen 23 Einsätze auf dem Programm. Sie sind nicht immer auf Schusters Rappen angewiesen. Hin und wieder ergibt sich auch die Gelegenheit, ein Wehrmachts-Vehikel zu requirieren, darunter Trucks ebenso wie Panzer und sogar Mini-U-Boote. Die dürfen Sie auch im Multiplayer-Modus verwenden, schon im ersten Teil eines der Highlights, das auch im Nachfolger nicht fehlen darf. RÜDIGER STEIDLE

ERSTEINDRUCK

Die aktuelle Betaversion hat noch kleinere Macken bei der KI der Teamkollegen, macht aber Lust auf mehr. Ich würde mir lediglich wünschen, dass die Bedienung noch vereinfacht wird, denn mit drei Dutzend Tastaturkommandos bin ich schlicht überfordert. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler............. Illusion Softworks
Anbieter............................... Take 2
Termin .... Januar 2004



Prince of Persia: The Sands of Time



MULTIPLAYER Dank der einfachen Steuerung nehmen Sie es spielend mit mehreren Gegnern auf einmal auf.



SPIESSRUTENLAUF Geschicklichkeitseinlagen fehlen auch im neuesten Teil der Serie nicht.

GLANZVOLL Durch Weichzeichner und weitere Grafikeffekte erhält Prince of Persia eine wahrhaft magische Optik.

Vergessen Sie neumodische Helden in langen Ledermänteln – **der Prinz kehrt zurück** und zeigt, was wirklich cool ist!



KAMPFMASCHINE Zwei Gegner auf einen Streich zu erledigen, ist für den Prinzen kein Problem.

Das Ubi-Soft-Entwicklungsstudio in Montreal kann auch anders. Nach dem Tom-Clancy-Thriller **Splinter Cell**, in dem Sie mit Sam Fisher durch dunkle Korridore schlichen, lassen es die Kanadier jetzt so richtig krachen. Unterstützt von **Prince**-Erfinder Jordan Mechner werden die orientalischen Welten aus **Tausendundeiner Nacht** wieder zum Leben erweckt – mit allen erdenklichen Stilmitteln der Neuzeit. Die Ausgangssituation: Der Sand der Zeit wurde freigesetzt und finstere Mächte überziehen das Morgenland. Jetzt sind echte Helden gefragt. Da lässt sich der Prinz nicht zweimal bitten und packt den Krummsäbel aus und zieht mit keckem Kinnbärtchen aus, die Welt zu retten.

Wie ein Musikclip

Im vierten Teil der Spieleserie geht es wesentlich actionreicher zu als in den über 14 Jahre alten Vorgängern. Wenn sich der Prinz mit Säbel in der einen und magischem Dolch in der anderen Hand durch Zombie-Horden metzelt, brennt die Luft. Da stürmt der orientalische Wirbelwind an einer Wand entlang auf eine Monsterschar zu, verpasst dem ersten Tunichtgut einen kräftigen Hieb, schlägt einen Salto, rammt dem nächsten Widersacher mit Schmackes das Schuhwerk ins Antlitz und setzt zum großen Finale an: Ein Sprung, eine Drehung mitten in der Luft und nach einem beherzten Schwertstreich ist auch der dritte Kontrahent erledigt. In Szene gesetzt wird all das mit Kameraschwenks, schnellen Schnitten und Motion-Blur-Effekten (Bewegungsunschärfen). Haben Sie erledigten Widersachern magischen Sand abgenommen, dürfen Sie weitere Spezialmanöver ausführen und beispielsweise einen Gegner nahezu erstarren lassen, so dass dieser sich nur noch in Zeitlupe bewegen kann.

Herkunftsgarantie

Trotz des starken Action-Anteils bietet der Hüpf-Spaß genügend serientypische Geschicklichkeitseinlagen. Da überwindet unser Held meterlange Abgründe, indem er von einer brüchigen Säule zur nächsten springt, schwingt an Fahnenstangen entlang oder hangelt an kaum vorhandenen Vorsprüngen. All das lässt sich in der uns vorliegenden Beta-Version bereits tadellos steuern. Lediglich die Kamera hat mit so manchen Ecken und Kanten noch ihre Schwierigkeiten. Dieses Problem dürfte bis zum Release im November jedoch behoben sein.

ERSTEINDRUCK

Prince of Persia schafft den Spagat zwischen stylischem Actionspiel und forderndem Plattformer. Zum Glück ist der November nicht mehr weit, denn ich muss dieses Spiel unbedingt haben. Und das Gleiche gilt für Sie. DAVID BERGMANN

Entwickler .... Ubisoft Montreal
Anbieter .... Ubisoft
Termin .... 20. November 2003



STICHHALTIG Das blau leuchtende Schwert ermöglicht magische Angriffe.

RUNDUMSCHLAG Mit Spezialattacken halten Sie mehrere Monster gleichzeitig in Schach.

FUNKENFLUG Wenn zwei Metallwaffen aufeinander treffen, sprühen häufig Funken.

FINTE Sie können Schläge antäuschen, um die Gegner zu unüberlegten Attacken zu bewegen.

MENSCHLICH Sie treffen nicht nur auf Dämonen, Zombies und ähnliche Monster, sondern auch auf vom Teufel besessene Menschen.

Knights of the Temple

In einem gewaltigen Action-Spektakel stellen Sie sich den Ausgeburten der Hölle und treten sogar dem Leibhaftigen entgegen – Knights of the Temple hat alles, um zum härtesten Rückkehr-des-Königs-Konkurrenten zu avancieren.

Eigentlich sollte Tempelritter-Azubi Paul de Raque nur die schöne Adele aus einem Kloster nach Hause eskortieren, doch aus dem gemütlichen Sonntagnachmittags-Spaziergang wird ein ausgewachsenes Abenteuer: Der Bischof des Klosters hat sich dem Teufel verschrieben und erkennt in dem magisch begabten Mädchen eine Möglichkeit, die Pforten der Hölle zu öffnen. Als Paul eintrifft, sind der Bischof und Adele längst verschwunden und die kühne Spurensuche beginnt. In der Rolle de Raques verfolgen Sie die Fährte der beiden quer durch das mittelalterliche Europa bis in den Nahen Osten und passieren dabei sogar die Schwelle der albtraumartigen Höllenwelt, wo es zur finalen Schlacht gegen den Bischof und seine diabolischen Scharen kommt.

Mit Stahl und ein wenig Hirn

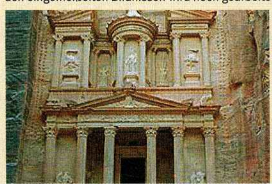
Knights of the Temple ist ein Action-Adventure mit klarem Schwerpunkt auf den Kämpfen. Dabei stehen Ihnen zum einen typisch mittelalterliche Waffen zur Verfügung – etwa Schwert, Bogen, Armbrust oder Axt – und zum anderen erlernen Sie im Lauf des Spiels magische Fähigkeiten wie Unverwundbarkeitszauber, Heilung und sogar Feuerbälle. Mit der Zeit steigern sich die Fähigkeiten Ihres Helden: Anfangs sind nur recht unbeholfene Hiebe und Stiche mit leichten Waffen möglich, auch Kleidung und Schild sind eher dürftig, während Sie später in voller Rüstung und mit deutlich erweitertem Schlagrepertoire auf die dämonischen Horden losgehen. Zudem stellen sich Ihnen von Zeit zu Zeit besonders starke Kreaturen in den Weg – überwinden Sie diese, werden Sie mit verschiedensten Special Moves belohnt. Das Kampfsystem ähnelt dem recht einfachen Hack&Slay-Konzept aus **Enclave** (von denselben Entwicklern), wurde jedoch kräftig aufgebohrt: Mit hohen und tiefen Schlägen lassen sich gezieltere Attacken ausführen, außerdem können Sie jetzt im Duell seitwärts ausweichen. Zurzeit agieren die KI-Monster noch recht defensiv und greifen nur an, wenn Sie sich eine Blöße geben – das lässt sich natürlich ausnutzen: Wenn Sie wie zu einem kräftigen Schlag weit ausholen, wird Ihr Gegenüber seinerseits einen Frontalangriff wagen. Damit haben Sie jedoch gerechnet, können ausweichen und einen verheerenden Hieb durch die nunmehr schwache Deckung des Gegners anbringen. Die Action-Sequenzen werden regelmäßig durch kleinere Rätseleinlagen aufgelockert, die zudem erfreulich abwechslungsreich geraten sind. Klar, einige der obligatorischen Schalter- und Schieberätsel sind enthalten, die meisten Aufgaben erfordern aber etwas mehr Denkarbeit. So sollen Sie zum Beispiel in einem Level eine als Gedicht verschlüsselte Nachricht entziffern. In einer anderen Szene sucht ein Glöckner nach einer Leiter, um das an einem höher gelegenen Balken verhakte Seil der Alarmglocke zu erreichen. Wenn Sie jetzt den ganzen Level nach einer Leiter absuchen, werden Sie wenig Erfolg haben – die Lösung ist nämlich viel simpler: Schießen Sie einfach mit der Armbrust auf den eingeklemmten Teil der Leine, und schön löst sie sich.

Mittelalterliches Sightseeing

Bei der Auswahl der Schauplätze hat sich Starbreeze besondere Mühe gegeben. Ihre Odyssee führt Sie zu etlichen realen Kultstätten, etwa der antiken Ruinenstadt Petra in der südjordanischen Wüste. Um die Umgebung möglichst realitätsgetreu zu texturieren, sind die Entwickler eigens nach Jordanien gefahren und haben zahllose Fotos der Bauwerke, Felsen und Höhlen geschossen. Entsprechend gelungen ist das Ergebnis: Wenn Sie sich im Spiel atemlose Kämpfe vor der bombastischen Kulisse der weltberühmten Grabstätten liefern, fühlt man sich beinahe in den Film **Der letzte Kreuzzug** versetzt, als Indiana Jones in eben diesen Gemäuern nach dem Heiligen Gral suchte. Die eigentlichen Stärken der Grafik liegen allerdings – wie bereits in **Enclave** – bei den gelungenen Licht- und Farbeffekten: Glühende Schriftzeichen und Wandmalereien verleihen alten Gebäuden einen mystischen Touch, magische Waffen oder Gegenstände schimmern geheimnisvoll und heftig aufeinander geschlagene Klingen sorgen für wahre Funkenregen.

Auf den Spuren von Indiana Jones

Die berühmte Felsenstadt Petra ist eine der Stationen Ihrer langen Reise im Kampf gegen das Böse. Rechts sehen Sie das reale Vorbild, links ist eine frühe Fassung der Umsetzung im Spiel zu sehen. Vor allem an Details wie den eingemeißelten Bildnissen wird noch gearbeitet.

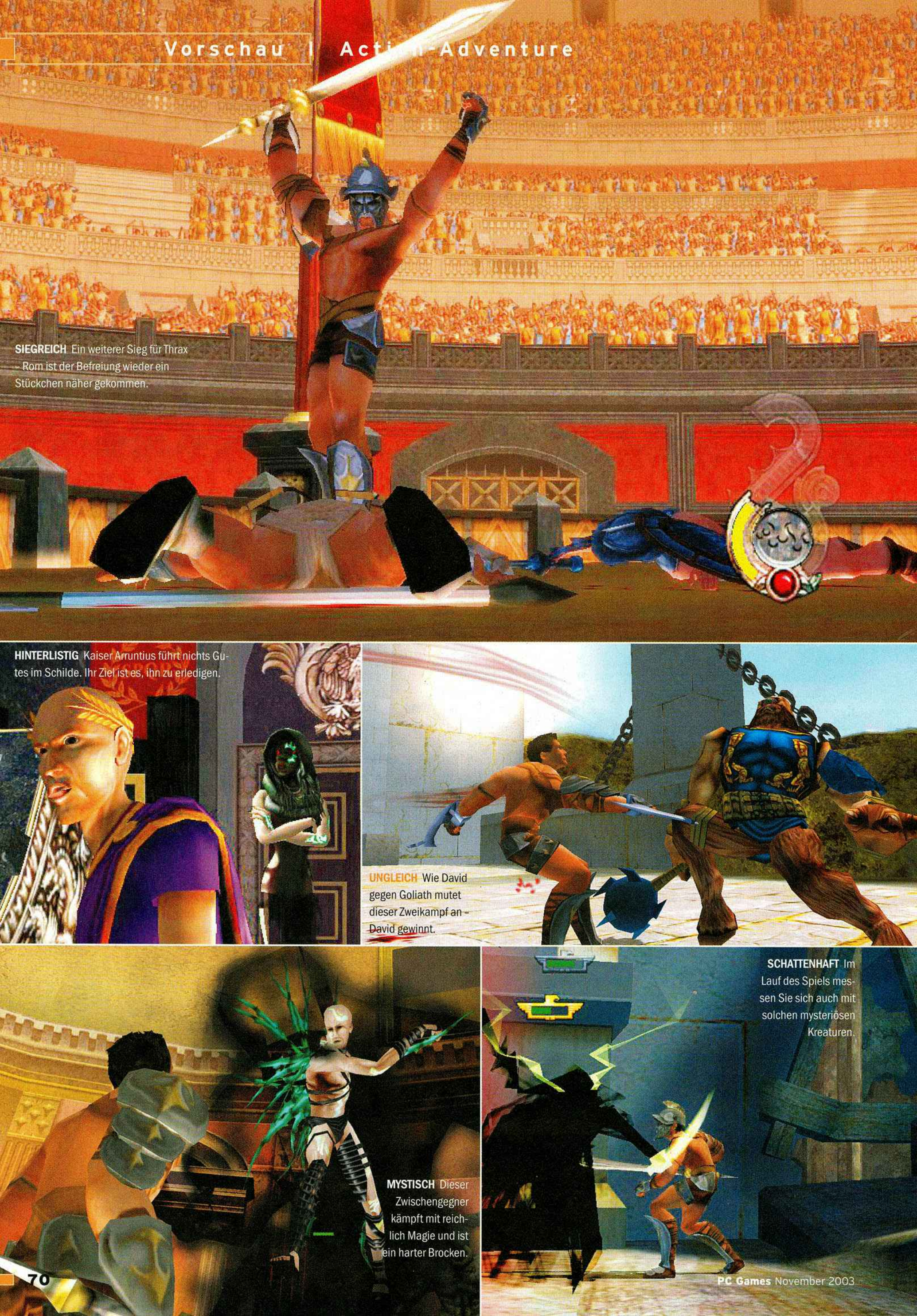




ERSTEINDRUCK

*Das im Vergleich zu **Enclave** deutlich komplexere Kampfsystem, die spannende Mystik-Story sowie die ausgezeichnete Präsentation machen Lust auf mehr. Für mich ist **Knights of the Temple** der Geheimtipp des Monats.* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Starbreeze
Anbieter .... TDK Mediactive
Termin .... 1. Quartal 2004



SIEGREICH Ein weiterer Sieg für Thrax – Rom ist der Befreiung wieder ein Stückchen näher gekommen.

HINTERLISTIG Kaiser Arruntius führt nichts Gutes im Schilde. Ihr Ziel ist es, ihn zu erledigen.

UNGLEICH Wie David gegen Goliath mutet dieser Zweikampf an – David gewinnt.

SCHATTENHAFT Im Lauf des Spiels messen Sie sich auch mit solchen mysteriösen Kreaturen.

MYSTISCH Dieser Zwischengegner kämpft mit reichlich Magie und ist ein harter Brocken.

Gladiator: Sword of Vengeance

Das Weltreich Rom liegt am Boden und nur Sie können es wiederherstellen: Als Gladiator Thrax erlösen Sie das Volk vom tyrannischen Imperator **– sofern Sie die unzähligen harten Kämpfe überstehen.**

Millionen Kinogänger fieberten mit, als Russel Crowe sich im Staub römischer Arenen erbitterte Kämpfe mit blutrünstigen Barbarenkriegern lieferte und schließlich den tyrannischen Kaiser Commodus stürzte. In **Gladiator: Sword of Vengeance** von Acclaim durchleben Sie ein ganz ähnliches Szenario: Der Despot Arrantius versucht, den aufmüpfigen Kämpfer Thrax durch schier unlösbare Aufgaben in der Arena aus dem Weg zu räumen. Doch der Plan geht schief, Thrax überlebt alle Gefechte und schickt sich nun an, Rom aus den Klauen des Tyrannen zu befreien. In der Rolle des Thrax prügeln und fechten Sie sich durch unzählige Horden feindlicher Skelett-Krieger, Gladiatoren, Trolle und ähnlicher Monster.

Komplexität? Nein danke!

Die Steuerung Ihres Helden fällt dabei ganz leicht: Mit zwei Gamepad-Buttons führen Sie unterschiedliche Hiebe aus, durch mehrmaliges Drücken verketten Sie die Angriffe zu besonders effektiven Combos. Mit wachsender Erfahrung steigert sich Ihr Schlagrepertoire, so dass Sie gegen Ende deutlich verheerendere und spektakulärere Manöver beherrschen. Zudem greifen Sie mit der Zeit auf ein immer größeres Arsenal antiker Hieb- und Stichwaffen zurück. Während zu Beginn noch kurze Armklingen das höchste der Gefühle sind, erhalten Sie schon bald Säbel, Breit- und Langschwerter, Kampfkeulen und Streitäxte; jede dieser Waffen erfordert einen anderen Kampfstil. Während die Armklingen schnelle Schlagstakkatos ermöglichen, sind mit langen Äxten eher kraftvolle, gut getimte und gezielte Hiebe vonnöten – Einhandschwerter bilden einen annehmbaren Kompromiss zwischen Durchschlagskraft, Reichweite und Geschwindigkeit. Neben konventionellen Fähigkeiten und Waffen verfügen Sie auch über magische Kräfte, beispielsweise den Herkules-Modus: Sobald sich die Spezialkraft-Anzeige am oberen Bildschirmrand gefüllt hat, beginnt Ihr Kämpfer zu glühen – schlagen Sie jetzt einen Gegner, fliegt der meterweit durch die Luft. Die dafür benötigten Spezialpunkte sammeln Sie am schnellsten durch ausgefallene Aktionen, wenn Sie beispielsweise mit einer Schlagkombination gleich mehrere Gegner treffen. Die deutsche Version wird übrigens entschärft auf den Markt kommen: Um für die lokalisierte Fassung eine USK-Einstufung unter 18 Jahren zu erhalten, hat Acclaim neben den brutalen Exekutionen auch Blutspritzer entfernt, stattdessen ist in der ab 12 freigegebenen Ausführung weißer „Schweiß" zu sehen.

Action ohne Adventure

Gladiator schimpft sich zwar Action-Adventure, allerdings sind die Rätseleinlagen doch sehr einfach gehalten. Hier und da gilt es einen Schalter oder Hebel zu betätigen – das Hauptaugenmerk liegt eindeutig auf dem Action-Part. Dass sich trotzdem keine Langeweile breit macht, soll die große Vielfalt an Gegnern und Lokalitäten garantieren. Ihr Feldzug gegen Arruntius führt Sie aus den Arenen Roms bis ans Meer, in alte Tempel und später sogar in eine Paralleldimension – spielerische Unterschiede ergeben sich daraus aber nicht. Wesentlich mehr Abwechslung verheißen da schon die knackigen Zwischengegner: In den Duellen gegen diese besonders starken und widerstandsfähigen Monster oder Bösewichte kommen Sie mit den herkömmlichen Hau-drauf-Kampfmethoden nicht sonderlich weit. Allerdings hat jede dieser Kreaturen eine verborgene Schwäche, die es auszumachen gilt.

> Gladiator nennt sich zwar Action-Adventure, **allerdings sind die Rätseleinlagen sehr einfach gehalten.** Das Hauptaugenmerk liegt auf den Kämpfen.

Kameradynamik

Geskriptete Kamerafahrten und -schwenks sorgen für die nötige Dynamik, gelegentliche Zooms rücken Details des hektischen Kampfgeschehens in den Mittelpunkt. Besonders zeichnet sich die Grafik jedoch durch Licht- und Schatteneffekte aus, die sowohl Umgebung als auch Kämpfern ein sehr authentisches Aussehen verleihen. Zudem sind einige Szenarien offenbar bewusst an den Film **Gladiator** angelehnt, beispielsweise streift Thrax in einer Zwischensequenz durch ein weitläufiges Kornfeld – ganz im Stile von Maximus Russel Crowe. Auch bei der bombastischen Untermalung durch orchestrale Klänge ist eine gewisse Ähnlichkeit zum Hollywood-Vorbild kaum übersehbar – egal, für eine stimmige Atmosphäre ist allemal gesorgt.

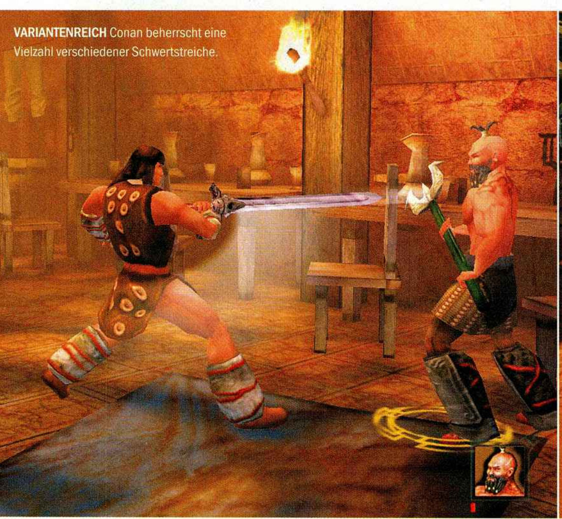
ERSTEINDRUCK

Ich bin gespannt, ob Acclaim es schafft, die anfängliche Spannung während der Kämpfe über die gesamte Spieldauer zu transportieren. Wenn ja, steht Anhängern kompromissloser Action schon im Oktober ein vielversprechender Titel bevor. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Acclaim Studios Manchester
Anbieter .... Acclaim
Termin .... Oktober 2003



Conan



VARIANTENREICH Conan beherrscht eine Vielzahl verschiedener Schwertstreiche.



BEDRÄNGT Auch vier gleichzeitig anrückende Gegner stellen kein unüberwindbares Hindernis dar.

Cauldron serviert **derbe Action-Kost: Mit Breitschwert, Axt und Keule** machen Sie sich als Conan der Barbar auf die Jagd nach den Mördern Ihrer Familie.



ÜBERSCHÄTZT Dieses Monster sieht zwar gefährlich aus, ist aber verhältnismäßig harmlos.

Spätestens seit der Verfilmung mit Arnold Schwarzenegger in der Titelrolle ist Robert E. Howards Geschichte um den Rachefeldzug des hünenhaften Kriegers Conan Kult. Nun wird ein neues Kapitel hinzugefügt: Im slowakischen Bratislava entwickelt Cauldron (**Battle Isle 4**, **Chaser**) ein **Conan**-Action-Adventure. „Wir haben keinen Arnold im Spiel – nur Action, Action und Action", sagt Cauldrons Pressesprecher Michael Smrkal und bringt damit das Spielprinzip auf den Punkt. Die Adventure-Einlagen beschränken sich auf Schlüsselsuchen, Fallenausweichen und ähnlich simple Aufgaben, während die Kämpfe gegen allerlei garstige Kreaturen rund 70 bis 80 Prozent des Spiels einnehmen werden. Dabei schwingen Sie in der Rolle des hyboreaischen Helden insgesamt 30 verschiedene Schwerter, Äxte und Keulen. Durch erfolgreiche Auseinandersetzungen erhalten Sie Erfahrungspunkte, die wahlweise in Attribute wie Geschwindigkeit oder Lebensenergie und in Combos investiert werden. Ihr Repertoire umfasst bis zu 15 verschiedene Schlagkombinationen, die jeweils bis zu dreimal hochgestuft werden können. Es steht Ihnen also offen, ob Sie eine Vielzahl an durchschnittlich starken Schlagvarianten wollen oder ob Sie sich auf wenige, umso stärkere Aktionen spezialisieren.

Buchgetreu

Sowohl bei der Geschichte als auch der Gestaltung der Schauplätze hat sich Cauldron eng an die Buchvorlagen gehalten, Sie werden also unter anderem die Schwarzen Berge von Cimmera oder die Dschungel von Darfar durchstreifen. Damit die entsprechende Atmosphäre aufkommt, treiben mehrere Stunden In-Game-Zwischensequenzen die Handlung voran – so will Cauldron die an sich recht simple „Krieger verliert seine Familie und schwört Rache"-Story vertiefen. Die Präsentation gefällt auf Anhieb: Statt auf die genretypische Verfolgeransicht zu setzen, haben die Entwickler in jedem der arenaartigen Levels nur eine Kamera platziert, die das Geschehen durch sinnvolle Schwenks auf den Bildschirm bringt – so sehen die Kämpfe noch spektakulärer aus. Unübersichtlich wird es trotzdem nie, ein eigens angeheuerter Innenarchitekt gestaltet die Levels so, dass keine großen Objekte die Sicht versperren.

ERSTEINDRUCK

__Conan__ erinnert mich etwas an den Hack&Slay-Klassiker __Die by the Sword__: Die Kämpfe sind aufgrund einer Vielzahl Combos sehr abwechslungsreich und spannend, die häufigen Zwischensequenzen versprechen die Kampfarien aufzulockern. __Conan__ könnte eine adäquate Alternative zu __Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs__ und __Gladiator__ werden. JUSTIN STOLZENBERG

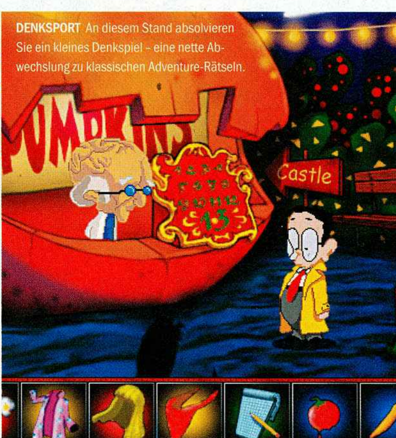
Entwickler	Cauldron
Anbieter	TDK Mediactive
Termin	1. Quartal 2004



Tony Tough
and the Night of Roasted Moths

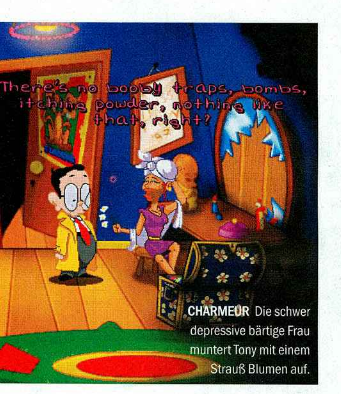


KOMFORTABEL Mit einem Rechtsklick öffnen Sie das grafische Befehlsmenü, aus dem Sie die gewünschte Aktion auswählen.



DENKSPORT An diesem Stand absolvieren Sie ein kleines Denkspiel – eine nette Abwechslung zu klassischen Adventure-Rätseln.

Er hält sich einen Tapir als Hund und macht Jagd auf Aliens – **Tony Tough ist ein Privatdetektiv, wie er im Buche steht.**



CHARMEUR Die schwer depressive bärtige Frau muntert Tony mit einem Strauß Blumen auf.

Der leicht untersetzte Kriminalist mit Brillengläsern so groß wie Melonen verkehrt nämlich weder mit Informanten aus Mafia-Kreisen, noch liefert er untreue Ehemänner ans Nudelholz. Stattdessen ist er seit zehn Jahren einem wasserköpfigen Alien auf der Spur, das Kindern zu Halloween die Süßigkeiten stibitzt. Ob wirklich ein Alien hinter dem Mundraub steckt, erfahren Sie Anfang Oktober, wenn das klassische Point& Click-Adventure auch hierzulande erscheint.

Das kenn' ich doch

Zu Beginn des Spiels flattert ein mysteriöser Brief in Tonys Büro. Sein Hund – eigentlich ein Tapir – Pantagruel wurde entführt. Der Nachwuchs-Sherlock soll sich in einem Halloween-Themenpark einfinden, um den treuen Gefährten zu retten. Damit beginnen auch schon die Probleme, denn in diesem Park herrscht Kostümpflicht. Aus zuvor gefundenen Kleidungsfetzen wie einem Schal und einem Kleid kreieren wir aber prompt ein Kostüm für Tony. Auf dem Parkgelände angekommen, ereilt versierte Adventurespieler prompt ein Déjà-vu-Erlebnis. Das mit Jahrmarktszelten voll gestellte Areal und ein mörderisches Karussell, das unseren Helden mit den Zentrifugalkräften bekannt macht, erinnern auffallend an **Sam & Max**.

Klassisch kommt gut

Zum Glück steht das gesamte Spiel in der Tradition klassischer Adventures. Sie reißen sich alles unter den Nagel, was nicht niet- und nagelfest ist, führen Multiple-Choice-Gespräche mit über 30 abgedrehten Charakteren wie einem kettenrauchenden Clown und lösen Kombinationsrätsel. Besonders viel Wert wurde auf humorvolle Dialoge gelegt, die in der uns vorliegenden englischen Version für zahlreiche Schmunzler sorgten. Damit die deutsche Fassung dem in nichts nachsteht, verpflichtete man Comedian Monty Arnold (gesehen in **Der bewegte Mann**, gehört in **Das kleine Arschloch**) für die Rolle des Tony Tough und besetzte weitere Stimmen mit prominenten Komikern wie Markus Maria Profitlich oder Marco Rima.

ERSTEINDRUCK

*Dass Sie in **Tony Tough** zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen können, ist im Grunde schon die einzige Besonderheit dieses ansonsten angenehm klassischen Adventures. Besonders gespannt bin ich auf die deutsche Synchronisation. Große Namen der deutschen Comedy-Szene bürgen für Qualität.* DAVID BERGMANN

Entwickler	Prograph
Anbieter	dtp
Termin	Oktober 2003



KNAPP Der englische Torhüter James hechtet mit entschlossenem Gesichtsausdruck zum Ball - knapp gehalten.

KONTRASTE Im Vordergrund die ansehnlichen Spielermodelle, im Hintergrund das platte 2D-Publikum.

WUNDERFUSS Dieser toll angeschnittene Freistoß dreht sich über die englische Mauer.

EINSATZ Mit vollem Risiko springt die Nummer 6 in den gegnerischen Kopfball.

FEHLPASS Unser Spieler Ayala hat einen Querpass der Gegner abgefangen, nun heißt es: schnell kontern.

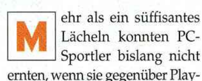
Im Vergleich: FIFA oder PES 3?

Pro Evolution Soccer 3	FIFA Football 2004
ERSCHEINUNGSTERMIN	
November 2003	31. Oktober 2003
ENTWICKLER	
Konami	EA Sports
SPIELERISCHER SCHWERPUNKT	
Realistisches Spielgefühl durch gute KI und hervorragende Ballphysik. Taktisch anspruchsvoll.	Simulations-Aspekte gewinnen an Bedeutung. Mehr Interaktion mit KI-Kollegen soll effektivere Kombinationen ermöglichen.
BESONDERHEITEN DER STEUERUNG	
Formation und Strategie lassen sich über Hotkeys schnell und unkompliziert variieren.	Vor Standards können Sie Stürmer mit dem rechten Analogstick in Position bringen.
WICHTIGSTE INNOVATION	
Je nach Erfolg Ihrer Mannschaft kommen mehr oder weniger Fans ins Stadion, das wirkt sich auf die Tagesform aus.	Im Karriere-Modus übernehmen Sie auch Manager-Aufgaben wie Transfers, Training und so weiter. Spielstände können sogar im **FM 2004** geladen werden.
SPIELERDATEN	
Ein Mix aus echten und leicht veränderten Spielernamen	Durchgehend originale Vereins- und Spielerdaten



Pro Evolution Soccer 3

Eine EA-Sports-Bastion droht zu fallen: Mit Pro Evolution Soccer 3 von Konami ist erstmals ein ernst zu nehmender Konkurrent für die FIFA-Serie in Sicht.



Mehr als ein süffisantes Lächeln konnten PC-Sportler bislang nicht ernten, wenn sie gegenüber PlayStation-2-Besitzern von **FIFA** als der ultimativen Fußballsimulation geschwärmt haben. Für den Großteil der Konsolen-Fraktion ist nämlich klar: **Pro Evolution Soccer** bietet ein authentischeres Spielgefühl, das macht auch die bessere Grafik von **FIFA** nicht wett. Nun schicken sich Konamis Kicker mit dem dritten Teil der Serie an, auch im **FIFA**-Revier PC zu wildern. Was dürfen Sie wirklich von **Pro Evolution Soccer 3** erwarten?

Realismus geht vor

Ein langer Flankenwechsel öffnet das Spiel, nun stürmt der Linksaußen an der Seitenlinie entlang Richtung Strafraum, ein Verteidiger ist ihm dicht auf den Fersen. Er setzt zur Flanke an und – stopp! In der Mitte steht zwar Ihr kopfballstarker Mittelstürmer, allerdings wird er von drei hünenhaften Abwehrspielern in die Mangel genommen. Flanken Sie trotzdem oder versuchen Sie lieber einen Doppelpass mit dem nachgerückten Mittelfeldspieler? Solche Entscheidungen müssen Sie in **Pro Evolution Soccer 3** ständig treffen, und zwar innerhalb weniger Sekundenbruchteile. Im Vergleich zu den bisherigen **FIFA**-Spielen ist es viel schwerer, Großchancen herauszuspielen. Das liegt einerseits an der sehr glaubwürdigen Ballphysik und zum anderen an der gut agierenden Gegner-KI. Jeder Spielzug muss genau durchdacht sein und die Ausführung erfordert ein hohes Maß an Präzision. Ein Beispiel: Spielen Sie einen Pass zu steil, muss der Empfänger kurz sprinten und hat Schwierigkeiten bei der Ballannahme – steht jetzt ein Verteidiger nah am Mann, ist der Ballverlust sicher. Selbst Starspielern klebt der Ball in solchen Situationen nicht ständig am Fuß, wodurch das Zusammenspiel im Team noch wichtiger wird. Zwar sind schnelle Dribblings und ähnliche Einzelaktionen möglich, aber viel seltener als in der **FIFA**-Reihe.

Rasenschach

3-5-3 offensiv ausgerichtet, 4-3-3 mit eher defensiver Orientierung – so oder so ähnlich sahen die spärlichen Taktikoptionen in **FIFA 2003** aus. **Pro Evolution Soccer 3** bietet da viel mehr Tiefgang und Variantenreichtum: Vor dem Spiel können Sie aus vorgegebenen Formationen wählen oder Ihre Spieler völlig frei auf dem Feld anordnen und eine grobe taktische Marschroute festlegen, beispielsweise Pressing, Flügel- oder Konterspiel. Zusätzlich dürfen Sie vier Tasten mit verschiedenen Taktiken belegen, so dass Sie während des Spiels schnell und unkompliziert zwischen unterschiedlichen Strategien wechseln können. Es ist sogar möglich, auf Knopfdruck die Formation vollständig umzustellen. Insbesondere im Spiel gegen gleichwertige oder gar stärkere Teams erweisen sich diese Möglichkeiten als äußerst wertvoll, denn die KI-Kicker zeichnen sich durch Anpassungsfähigkeit und Einfallsreichtum aus: Mal konzentrieren sich Ihre Gegner auf weite, schnelle Pässe, um Konter zu fahren. Wenn diese Strategie erfolglos bleibt, versucht der Computer es mit Flanken von Außen, Kurzpassspiel oder Dribblings. Auch in der Verteidigung stehen die computergesteuerten Recken meist gut gestaffelt, Ihrer Offensive wird also ähnlicher Abwechslungsreichtum abverlangt. Attackieren die gegnerischen Spieler beispielsweise sehr früh, lohnt sich der Versuch, durch einige Querpässe das Spiel auseinander zu ziehen und zu beruhigen, bevor Sie mit einem überraschenden Vorstoß das Abwehrbollwerk durchbrechen. Und falls Ihre Flanken ständig von verteidigenden Kopfballmonstern geklärt werden, stellen Sie ruhig öfter den Torwart mit Schüssen aus der zweiten Reihe auf die Probe.

Optisch schwächer, kaum Namen

Grafisch spielt **Pro Evolution Soccer 3** im Vergleich zu **FIFA 2004** sicher nur in der zweiten Liga: Animationen, Stadien und auch die Zuschauerkulisse sehen beim EA-Sports-Vertreter einfach natürlicher aus, die Kamerafahrten in der Wiederholung sind einen Tick dynamischer. Schlecht ist die Optik von Konamis Vorzeige-Kicker allerdings nicht: Dank Weichzeichner-Effekten wirken die Spieler durchaus lebensecht, außerdem sorgen die hervorragenden Gesichtstexturen und Auffälligkeiten (etwa Edgar Davids Rasta-Zopf und Sportbrille oder Beckhams markante Frisur) für einen hohen Wiedererkennungswert der Originalspieler. Apropos Originalspieler: Anders als aus **FIFA** gewohnt, tragen in **Pro Evolution Soccer 3** längst nicht alle Akteure echte Namen, auch einige Vereine und Trikots wurden verfremdet. Authentisch sind unter anderem die Nationalmannschaften von England, Argentinien und Brasilien, während Werder Bremen als Weser und Bayern München mit dem Namen Rekordmeister integriert wurden. Da hilft der mitgelieferte Editor kaum, denn wer hat schon Lust, stundenlang Datensätze zu bearbeiten? Ebenfalls ärgerlich: Es ist kein Netzwerk- oder Online-Modus enthalten. Trotz dieser Schwächen steht möglicherweise der Wachwechsel im Fußballgenre bevor – nächsten Monat wissen wir mehr.

JUSTIN STOLZENBERG

ERSTEINDRUCK

Ein paar Kleinigkeiten stören noch, beispielsweise ist in der aktuellen Version keine Maussteuerung in den Menüs integriert. Trotzdem muss man kein Prophet sein, um ***FIFA*** *dieses Jahr einen ganz, ganz schweren Zweikampf vorauszusagen – die Spielbarkeit von* ***Pro Evolution Soccer 3*** *ist einfach genial!* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Konami
Anbieter.............................. Konami
Termin .... November 2003



HOTWARE SOFTWARE

79.-

Norton Internet Security 2004
Die 2004er Version ist da.



39.-

McAfee Virusscan Home 8
Die neueste Version 8 ist jetzt da.





19.-

Power AntiVirus 2004
Der günstige Antivirus.



Digital Foto Maker 2004
Die unverzichtbare Ergänzung für Digitalkamera und Bildersammlung.



Filme auf CD&DVD 3.0
Sichern sie Ihre Videos mit dem Marktführer.

je 39.-



Datenschutz Komplett 2.1
Die "Vollkasko" für den PC.



Clean 5.0
Perfekte Musik-CDs oder DVDs ohne Rauschen und Knistern.



MyMP3 Pro 5.0
Die nächste Generation von MP3-Kompremierung.

Medi-Max Fortsetzung

12555 Berlin-Köpenik, 030-6501630
12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
13469 Berlin-Reinickend, 030-402032-0
14513 Teltow, 03328-3342-0
15234 Frankft./Oder, 0335-66386-0
15745 Wildau, 03375-5652-0
18442 Stralsund, 03831-4780
21339 Lüneburg, 04131-243050
31141 Hildesheim, 05121-53258
31789 Hameln, 05151-60820
40215 Düsseldorf, 0211-384180
41462 Neuss, 02131-66193-0
42103 Wuppertal, 0202-49300-0
42283 Wuppertal, 0202-250660
45768 Marl, 02365-92497-0
46414 Rhede, 02872-7172
46047 Oberhausen, 0208-6565-252
46485 Wesel, 0281-98408-0
47166 Duisburg, 0203-544010
49751 Sögel, 05952-1214
50181 Bedburg, 02272-91120
51373 Leverkusen, 0214-830420
51465 Bergisch Gladb., 02202-1888-0
51643 Gummersbach, 02261-918510
55743 Idar-Oberstein, 06781-41011
56626 Andernach, 02632-2532-0
59494 Soest, 02921-665203
59557 Lippstadt, 02941-10648
63820 Elsenfeld, 06022-61780
65549 Limburg, 06431-91930
67663 Kaiserslautern, 0631-57086
68766 Hockenheim, 06205-2043-30
77656 Offenburg, 0781-91350
93053 Regensburg, 0941-58623-0
97076 Würzburg, 0931-20024-0
97318 Kitzingen, 09321-13290
97816 Lohr, 09352-800410
97877 Wertheim, 09342-9618-0
97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
99817 Eisenach, 03691-8250-0

novo

30880 Laatzen, 0511-87954-0
33689 Bielefeld, 05205-992-0
40880 Ratingen, 02102-4504-0
44809 Bochum, 0234-9533-0
45739 Oer-Erkenschwick, 02368-914510
49078 Osnabrück, 0541-9415-0
65555 Limburg, 06431-951201

RATIO®

28816 Stuhr, 0421-87151-0
32584 Löhne, 05731-781-0
31655 Stadthagen, 05721-983-0
34225 Baunatal, 05665-9996-0
48155 Münster, 0251-696-0
54292 Trier, 0651-27020



Johann + Wittmer
40880 Ratingen, 02102-434040
Klumpe Elektronic
49757 Werlte, 05951-2664



26129 Oldenburg, 0441-9709922
26789 Leer-Nüttermoor, 0491-92566-0

TOP 3 MARKT

97080 Würzburg 0931-9708-323
97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefermöglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten. Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, behalten wir uns vor Nachlieferung anzubieten.

TEST

Petra Maueröder pm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: C&C Generäle: Stunde Null, Silent Storm, Anstoß 4 Edition 03/04, Knightshift
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2, Fußballmanager 2003, C&C-Sammlung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Silent Storm, Die Sims 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Silent Storm
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Knightshift

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: W32.Blaster/Lovesan
MULTIPLAYER-FAVORIT: You don't know Jack 4
EINSAME-INSEL-SPIELE: Populous, Hearts of Iron, Falcon 4.0
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Silent Storm
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Galactic Civilizations
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Knightshift

STRATEGIE

Christian Müller cm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Yager, Space Colony
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2, Tron 2.0
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2, Uru
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Mace Griffin: Bounty Hunter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Knightshift

Dirk Gooding dg@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Homeworld 2, Planetside
MULTIPLAYER-FAVORIT: Planetside
EINSAME-INSEL-SPIELE: Planetside, Medieval: Total War
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Yager
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Das Aus für Galaxy Andromeda

ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Age of Wonders: Shadow Magic
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Temple of Elemental Evil
AKTUELLER GEHEIMTIPP: You Don't Know Jack 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Freedom Fighters

David Bergmann db@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: C&C Generäle: Die Stunde Null, YDKJ 4, Commandos 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle: Die Stunde Null
EINSAME-INSEL-SPIELE: Day of the Tentacle, C&C Generäle, Baphomets Fluch 2, Black & White
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Baphomets Fluch 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: You Don't Know Jack 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Knighshift

ABENTEUER

Justin Stolzenberg js@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Pro Evolution Soccer 3, Tony Hawk 4, Live for Speed
MULTIPLAYER-FAVORIT: CPMA, Midnight Club 2, DTM Race Driver
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 3, Midnight Club 2, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Pro Evolution Soccer 3, Midnight Club 2, Live for Speed
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Knights of the Temple
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Commandos 3

Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Commandos 3, Tron 2.0
MULTIPLAYER-FAVORIT: Tron 2.0
EINSAME-INSEL-SPIELE: Morrowind
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Prince of Persia: Sands of Time
AKTUELLER GEHEIMTIPP: You don't know Jack 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Commandos 3

SPORT & RENNSPIEL



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER Microsoft
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 128, Internet: 128, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal



PRO & CONTRA
- \+ Sehr bequeme Steuerung
- \+ Spannende Hintergrundgeschichte
- \+ Abwechslungsreiche Grafik
- \+ Sehr gute Gegner-KI
- − Eintönige Missionen



Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: Erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

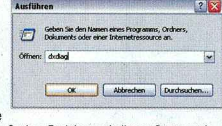
Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

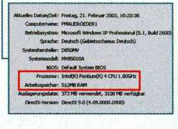
Die Vorteile:

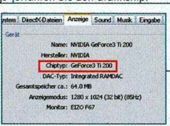
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**
Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro, Radeon 9800/9800 Pro, Geforce FX 5800/5800 Ultra, Geforce FX 5900/5900 Ultra

3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders beim Einsatz von Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – Aufrüsten ist also nicht so teuer.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS / MAXIMALE DETAILS

1. PROZESSOR

MINIMALE DETAILS – MHz: 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MITTLERE DETAILS – MHz: 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MAXIMALE DETAILS – MHz: 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in **Race Driver** eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen" deaktivieren und die „Entfernungsgrafik" vermindern.

2. GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Verwischte Bewegungen" deaktiviert werden, **Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

3. RAM



Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich Arbeitsspeicher über 256 MByte RAM aus. Mit weniger als 256 MByte kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.



ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.

Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.





Vorsicht, Bugs! Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.





PC-Games-Award Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

Wir fordern: Mehr 3D-Freiheit, weniger 2D-Unterdrückung!

Republic: The Revolution

Demis Hassabis' Revolutionsabenteuer **Republic** hat die meisten PC-Games-Leser enttäuscht. Das Spiel konnte schlichtweg zu viele Versprechen nicht einlösen. Dementsprechend beklagen sich die meisten Spieler über die mangelnde spielerische Freiheit. Ein weiterer Kritikpunkt ist die lange Einarbeitungszeit, die das Spiel erfordert – ein richtiges Tutorial hätte hier Abhilfe schaffen können. Doch es hagelt nicht nur Kritik. Gelobt werden die ansprechende Grafik im – leider kaum genutzten – 3D-Modus sowie die innovative Spielidee.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS ...

... Demis Hassabis bereits mit vier Jahren Schach spielen konnte?

... er mit zwölf britischer Schachmeister und der am höchsten bewertete (ELO) Spieler seines Alters weltweit war?

... er nur zwei Jahre später einen Programmierwettbewerb gewann?

... er als Hauptpreis Peter Molyneux treffen durfte?

... das Resultat davon war, dass er mit 16 Jahren Programmtester von Syndicate und Theme Park war und nur ein Jahr später als Co-Produzent von Molyneux' Krankenhaus-Simulation Theme Hospital fungierte?

... er an der Cambridge-Universität mit einem Doppeltitel in Computerwissenschaften abschloss?

... er seine Universität bei vielen Turnieren vertrat, darunter in den Disziplinen Shogi, Schach und Go ebenso wie Badminton, Tischtennis, Fußball, Squash, Volleyball und sogar Tischfußball, bei dem er drei Jahre lang den Cambridge-Meistertitel gewann und Viertbester in ganz England wurde?

... er Weltmeister im Brettspiel Diplomacy war, das ihm die Idee für Republic lieferte?

... er ursprünglich mit Molyneux an Black & White arbeitete, aber 1998 seinen Partner verließ, um die Elixir Studios zu gründen?

... er mittlerweile in unzähligen Entwickler-Jurys sitzt und regelmäßig Vorträge über Computerspiele hält?

... Republic ursprünglich als weltweite Politik-Simulation geplant war?

... unter anderem vier Großstädte, 16 Vororte und sogar unterschiedliche Wetterlagen versprochen wurden?

... diese Städte von zehntausenden individuellen Bewohnern bevölkert sein sollten?

... das ursprüngliche Spielziel von Republic zwar ebenfalls war, Präsident zu werden, der Weg dorthin aber völlig frei sein und viel mehr Möglichkeiten als bloßen Wahlstimmenfang bieten sollte?

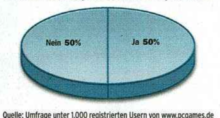


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	3+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	3
Soundeffekte	3+
SPIELDESIGN	
Innovationen	1-
Steuerung	2-
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Langzeitmotivation	3

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Republic weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Innovative Spielidee
2. Tolle Grafik im 3D-Modus
3. Revolutionsszenario
4. Vielfältige Aktionsmöglichkeiten
5. Schmutzigen Wahlkampf führen

–
1. Schwerer Einstieg
2. 3D-Modus kaum genutzt
3. Schlechtes Handbuch
4. Langweilige Missionen
5. Zu lange Zwischensequenzen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MICHAEL LOHRKE, Wirtschaftsingenieur aus Erfurt:
„Von **Republic** versprach ich mir ein actionreiches und grafisch hochwertiges Spiel. Leider ist es lediglich ein mittelmäßiges und monotones Dritte-Klasse-2D-Weltenspiel geworden. Mit einer Revolution hat es auf jeden Fall nicht viel gemeinsam! Absolut nicht sein Geld wert!"

ANDREAS HAUSOTTER, Student aus Blankenbach:
„Das Spiel bietet wirklich Neues, enttäuscht jedoch im Vergleich zur Ankündigung. Für Einsteiger ist es nicht geeignet, das so genannte Tutorial ist mies bis gar nicht vorhanden. Aus dieser Idee hätte man viel mehr machen können. Unverständlich sind auch die langen Ladezeiten, obwohl grafisch fast nichts geleistet wird."

MAXIMILIAN DOBRUNZ, Schüler aus München:
„In der PC Games 01/00 erfuhr ich zum ersten Mal von **Republic**. Fast drei Jahre später steht es nun in den Regalen. Einen Mega-Zoom, der aus einer Satellitenansicht heraus die Großaufnahme einer Schraube liefert, gibt es nicht und auch vom interessanten Spielkonzept ist nur wenig übrig geblieben. **Republic** ist ödes Rumgeklicke in grauen Menüs."

ALEXANDER JUNG aus Berlin:
„**Republic** ist ein sehr innovatives Spiel. Man braucht zwar einige Einarbeitungszeit, für die wird man aber belohnt. Den Suchtfaktor des Spiels muss man mit 10 von 10 Punkten bewerten; die Nächte sind einfach zu kurz. Endlich mal wieder ein wirklich eigenständiges Spiel und kein Plagiat."

SCHIFFE VERSENKEN Diese beiden Torpedoboote der Kriegsmarine müssen dran glauben: Der Taucher befestigt unter Wasser Minen an den Rümpfen.

DEMO

Commandos 3
Destination Berlin

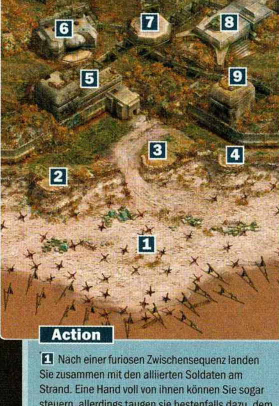
Zurück zu den Wurzeln wollten die Commandos-Macher nach eigener Aussage. **Doch mit den Vorgängern hat der dritte Spross der Reihe nicht mehr viel gemein.**



PANZERFAUST Nur der Pionier kann mit seiner Bazooka Panzerwagen zu Altmetall verarbeiten.

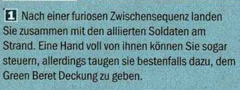
Action gegen Taktik

Wir vergleichen für Sie eine der neuen Action-Missionen (links) mit einem typischen Taktik-Einsatz (rechts). In Ersterer heben Sie mit dem Green Beret die deutschen Stellungen am Atlantikwall aus, in der anderen sollen Sie mit Spion und Dieb einen Bahnhof infiltrieren.

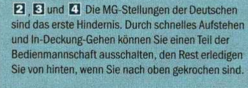




Action



1 Nach einer furiosen Zwischensequenz landen Sie zusammen mit den alliierten Soldaten am Strand. Eine Hand voll von ihnen können Sie sogar steuern, allerdings taugen sie bestenfalls dazu, dem Green Beret Deckung zu geben.



2, 3 und 4 Die MG-Stellungen der Deutschen sind das erste Hindernis. Durch schnelles Aufstehen und In-Deckung-Gehen können Sie einen Teil der Bedienmannschaft ausschalten, den Rest erledigen Sie von hinten, wenn Sie nach oben gekrochen sind.

5 Durch diesen Bunker gelangen Sie in das Schützengrabennetz, das die Festungen verbindet. Im Innern hilft nur ein schneller Feuerfinger weiter. Ihre spärlichen Granaten sollten Sie nur für größere Gegneransammlungen verwenden.

7 Das mittlere Gebäude wird umstellt, sobald Sie sich ihm nähern. Sie müssen sich den Weg freischießen. Das Hauptziel sind die Geschütze bei 6, 8 und 9. Unterwegs finden Sie ein Sturmgewehr und weitere Granaten.

Taktik

1 Startpunkt für das Duo. Die Posten am Graben 2 und den beiden Wachtürmen (3 und 4) müssen Sie mithilfe von Zigarettenpackungen oder Täuschungsmanövern einzeln anlocken und ausschalten. Bei Alarm ist die Mission verloren.

5 Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder Sie räuchern die beiden Häuser bei 5 und 6 aus und befreien dort nebenbei ein paar gefangene Résistance-Kämpfer. Oder Sie bleiben außerhalb der Mauern und warten auf den Lieferwagen.

7 In regelmäßigen Abständen fahren LKWs in die Basis. Wenn Sie es richtig abpassen, können Sie unbemerkt auf der Ladefläche des Lastwagens verschwinden. Die Posten am Tor (8) winken den Fahrer nach kurzer Kontrolle einfach durch.

9 Oben angekommen, wird es noch einmal knifflig: Sie müssen im richtigen Moment hinter den Kisten in Deckung gehen und von dort aus ungesehen zum Bahnhof sprinten. Timing ist hier alles, denn es stehen verdammt viele Wachen rum.

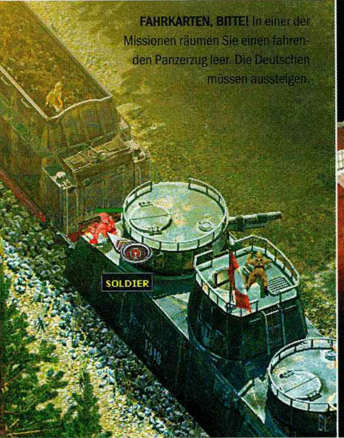
Wer schon früher mit dem Green Beret und seinen Kameraden in die Schlacht gezogen ist, muss sich umstellen: **Commandos 3: Destination Berlin** ist schneller, treibender und fordernder als seine Ahnen. Manchmal mehr Actionspiel als Taktik. Zwar gibt es sie noch, diese kniffligen Puzzle-Missionen, in denen man mit dem Gegner Verstecken spielt, sich Stück für Stück vorantastet, exakte Pläne ausarbeitet und vorsichtig durchführt – fast wie Mikado. Dann wieder haben die Entwickler der Pyro Studios umgesetzt, was früher schlicht undenkbar war: Zeitlimits beispielsweise oder offene Feuergefechte mit dutzenden Feinden, in denen nur schnelle Reaktionen zählen.

Ausgehungert oder gesundgeschrumpft?

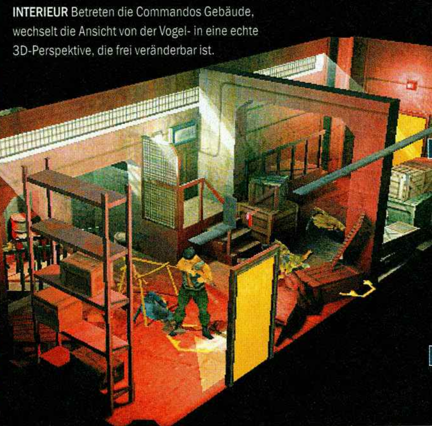
Lautete die Devise bei **Commandos 2** anscheinend noch „Größer ist besser", hat der Nachfolger an Umfang abgenommen. Statt acht hat das Einsatzteam nur noch sechs Mitglieder (Green Beret, Dieb, Spion, Taucher, Scharfschütze, Pionier), die zudem manche Spezialfähigkeit aus dem Vorgänger eingebüßt haben. So kann der Dieb nicht mehr seine Schoßtier-Ratte freilassen, um Wachen kurzzeitig abzulenken; mehr dazu im Extrakasten. Statt zehn riesige Missionen mit gut 60 Stunden Spieldauer gibt es zwölf kurze Einsätze (plus zwei Tutorials), die in rund der Hälfte der Zeit gelöst sind. Am Auftrag selbst hat sich dagegen nicht viel geändert. Nach wie vor kämpft die alliierte Truppe im Zweiten Weltkrieg weit hinter den feindlichen Linien gegen die deutsche Wehrmacht, sabotiert etwa den Nachschub oder spioniert Pläne aus. Stalingrad, Normandie und Westfrankreich heißen die Einsatzgebiete, die sich auf drei unabhängig voneinander spielbare Kampagnen aufteilen. Anders als zuvor bauen die Aufgaben teilweise aufeinander auf und erzählen dabei kleine Heldenepen. Als zum Beispiel der britische Geheimdienst Wind davon bekommt, dass die Deutschen französische Kunstschätze verschleppen wollen, sollen der Dieb und der Spion den Verladebahnhof infiltrieren, im nächsten Level den Zug kapern und ihn mithilfe der Résistance umleiten. Doch nicht alles verläuft wie geplant und im Verlauf des Feldzugs muss der Green Beret verminte Gleise räumen und seine gefangen genommenen Kameraden befreien.

Duelle mit der Maus

Etwa ein Drittel der Einsätze verläuft nach klassischem **Commandos**-Muster. Das heißt, Sie können in aller Ruhe die Situation analysieren und sich Schritt für Schritt vorarbeiten. Die Taktiken sind Kennern der Serie bestens bekannt. Sie beobachten die Routen der gegnerischen Patrouillen, lassen sich über einen speziellen Button den Sichtbereich der Wachen anzeigen und suchen nach einer Schwachstelle im System. Müssen Sie etwa zwei deutsche Torposten überwinden, die nicht nur auf den Zugang, sondern auch aufeinander Acht geben, können Sie den einen beispielsweise mit einem wie zufällig liegen gelassenen Zigarettenpäckchen aus den Augen seines Kameraden locken und ihm aus dem Hinterhalt eins auf die Nuss geben. Solange das Timing stimmt und Ihre Schützlinge nicht in den Sichtradius eines Soldaten tappen oder jemand eines Ihrer Opfer entdeckt, schöpft die Gegenseite keinen Verdacht – kein Alarm, keine Verstärkung, keine Suchmannschaften. Der größere Teil der Missionen for-



FAHRKARTEN, BITTE! In einer der Missionen räumen Sie einen fahrenden Panzerzug leer. Die Deutschen müssen aussteigen.

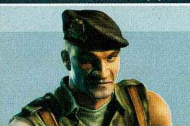

INTERIEUR Betreten die Commandos Gebäude, wechselt die Ansicht von der Vogel- in eine echte 3D-Perspektive, die frei veränderbar ist.

dert allerdings nicht nur Ihr Denk-, sondern vor allem auch Ihr Reaktionsvermögen. Zum einen, weil manchmal die Zeit drängt. So haben Sie für den oben angesprochenen Minenräumdienst nur 15 Minuten, bevor der Zug heranbraust und die Falle zuschnappt. Zum anderen, weil es oft Situationen gibt, in denen Sie nur mit roher Gewalt weiterkommen. Wenn etwa der Green Beret am D-Day mit den alliierten Truppen an der Küste der Normandie landet, ist das Netz der Verteidiger so eng gestrickt, dass Hinterhalte nicht zur Debatte stehen. Beispiel: Sie spähen durchs Schlüsselloch einer Bunkertür. Drinnen bedienen zwei Mann ein Geschütz, ein dritter holt Munition aus der Pulverkammer, Nummer 4 behält den Eingang im Auge. Lösung: Mit der Maschinenpistole im Anschlag das Tor aufreißen, den Bewacher ausschalten und den MG-Schützen sofort eine Handgranate vor die Füße schleudern, bevor sie sich umdrehen können. In solchen Momenten zählen Sekunden. Einmal daneben geklickt oder zu langsam die Granate gezückt und Sie können neu laden. Zum Glück gibt es eine Schnellspeicherfunktion.

Drehwurm inklusive

Die meiste Zeit über spielen Sie **Commandos 3** auf einer großen Szenariokarte, die sich für gewöhnlich über mehrere Bildschirme erstreckt. Die besteht zwar aus echten, texturierten 3D-Objekten, lässt sich aber aus Geschwindigkeitsgründen nicht kippen, nur begrenzt vergrößern und nur in 90-Grad-Schritten drehen. Weil die Schauplätze im Vergleich zu den Vorgängern stark in die Höhe gewachsen sind und große Gebäude, Kistenstapel oder Bäume regelmäßig die Sicht auf dahinter stehende Wachposten verdecken, müssen Sie von dieser Funktion regelmäßig Gebrauch machen – was ebenso regelmäßig Orientierungsverlust bedeutet. Gerade bei den eher actionbetonten Missionen kann das tödlich für Ihr Team enden. Auch der Programmcode scheint mit den Höhenstufen nicht so ganz zurechtzukommen. So können Sie im Liegen nicht auf tiefer stehende Gegner feuern und mancher auf den ersten Blick niedrige Zaun entpuppt sich als unüberwindbares Hindernis.

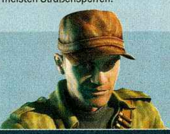
Eine starke Truppe

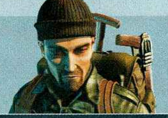

GREEN BERET
Der Anführer der Commandos. Kann einiges einstecken und mit fast allen Waffen umgehen, einschließlich eines geräuschlosen Dolchs.


SCHARFSCHÜTZE
Kann als Einziger das Präzisionsgewehr verwenden, für das Munition immer knapp ist. Duelliert sich in Stalingrad mit einem deutschen Gegenpart.


PIONIER
Der Pionier ist für schweres Gerät zuständig: Maschinengewehre, Flammenwerfer, Panzerfäuste und Minen, die er legen oder entschärfen kann.


SPION
Verkleidet in einer deutschen Uniform, schleicht sich der Meister der Tarnung unerkannt durch die meisten Straßensperren.


DIEB
Der Langfinger ist so schnell und geräuschlos, dass er kaum zu entdecken ist, und sprintet zur Not sogar einer MG-Garbe davon.


TAUCHER
Abgesehen davon, dass er mit seiner Ausrüstung beliebig lange unter Wasser bleiben kann, hat er auch ein tödliches Wurfmesser parat.

Mehr Mehrspieler

Nicht nur die Solokampagne haben die Entwickler aufgepeppt, auch im Multiplayer-Modus hat sich einiges getan. Es gibt zwei neue Varianten.

Waren früher lediglich Kooperativ-Einsätze möglich, in denen sich die Teilnehmer in den Kampagnen-Missionen die Steuerung der Figuren geteilt haben, gibt es jetzt zusätzlich die Varianten „Deathmatch" und „Flaggen sammeln". Erstere funktioniert ganz wie von Ego-Shootern gewohnt. Auf insgesamt elf Karten treten bis zu vier Spieler in ebenso vielen Teams (Alliierte, Deutsche oder Commandos) gegeneinander an. Mit einem begrenzten Punktekonto heuert sich jeder einen Stoßtrupp aus acht Soldatenklassen an, wobei die kostspieligeren bessere Ausrüstung mitbringen als ihre billigen Kameraden oder über Spezialfertigkeiten verfügen. Fallschirmjäger zum Beispiel springen auf Anforderung an jedem beliebigen Punkt der Karte ab. Je nach Einstellung gewinnt der mit den meisten ausgeschalteten Gegnern (auf Wunsch auch mit Zeitlimit) oder einfach der letzte Überlebende. Dummerweise bevorteilt das Spielprinzip generell den Verteidiger, so dass aus diesem Modus zumindest zu zweit recht schnell die Luft raus ist. Vielversprechender ist da schon die Flaggenhatz; hier kommt man mit „Camping" – bewegungsloser Defensivtaktik – nicht weit. Am meisten Spaß macht immer noch das Kooperativspiel.

TEURER SPASS Je nach Qualität kosten die Teammitgleider mehr oder weniger Punkte.

Die erfolgreichste Echtzeitstrategie-Serie aller Zeiten ist zurück

New & Improved

'MANCHMAL IST DIE FEDER DOCH MÄCHTIGER ALS DAS SCHWERT'

COMMAND & CONQUER IST ZURÜCK.

Wir befinden uns im Jahre 2020. Es entfaltet sich ein globaler Konflikt. Wer wird als Sieger hervorgehen und die Herrschaft übernehmen? Jemand mit strategischem Scharfsinn und außergewöhnlichen Führungsqualitäten? Jemand, der eiskalt taktiert? Fühlst Du Dich angesprochen? Dann registriere Dich für Command & Conquer Generäle.

Du hast das Sagen
Verschaffe Dir mit Hilfe ausgeklügelter Strategien die Herrschaft über eine Welt, in der bisher nur globales Chaos herrscht. Entscheide Dich für einen Schlachtplan und die Armee, die ihn ausführen soll.

Hochmoderne SAGE-Engine
Erlebe Command & Conquer in noch nie da gewesener Detailgenauigkeit: Komplett in 3D tauchst Du in Schlachten in Städten, Wüsten und Eislandschaften ein. Echtzeit-Strategie war noch nie so scharf.





Die drei Seiten der Herrschaft
Befehlige eine dieser drei einzigartigen Armeen: die hochmoderne Streitmacht die Westlichen Allianz, die weit verzweigte Kriegsmaschinerie der Asiatischen Paktes oder die geniale und ressourcenreiche Internationalen Befreiungsgruppe.

Ein gewaltiges Arsenal an Hightech-Waffen
Zukunftsorientierte Waffen auf höchstem technischen Niveau. Echtzeit-Strategie und Kriegskunst so facettenreich wie noch nie zuvor: spannende Luftkämpfe, städtische Schlachtfelder und ein verbesserter Veteranen-Modus.

„DAS OFFIZIELLE ERWEITERUNGSPACK AB SEPTEMBER ERHÄLTLICH."





COMMAND & CONQUER GENERÄLE

www.electronicarts.com



Challenge Everything™

www.eagames.de

TESTCENTER

PC CD-ROM COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

Inhalt & Features

- Zwei Tutorials
- Drei Kampagnen mit zwölf Missionen
- Settings: Stalingrad, Frankreich, Normandie
- Action- und Taktik-Einsätze
- Sechs Charaktere
- Über zwei Dutzend Waffen

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Taktik
Vergleichbare Spiele:	Desperados, Robin Hood
Entwickler:	Pyro Studios
Vom gleichen Entwickler:	Commandos, Praetorians
Publisher:	Eidos
Adresse des Publishers:	Große Elbstraße 145 d
Telefon des Publishers:	040-30 63 340 0
Offizielle Website:	www.commandos3.de
Website des Publishers:	www.eidos.de
Website des Entwicklers:	www.pyrostudios.com
Beste Fansite:	http://c2.gamesurf.tiscali.de/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-83 95 82 (€ 1,83/Min., Mo.-So., 10-22 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	10.10.2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch mit 28 Seiten; Limited Edition mit DVD „Wir waren Helden" plus Making-of
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

Im Wettbewerb

	Robin Hood	Commandos 2	Commandos 3
GRAFIK	**85**	**73**	**79**
Detailreichtum Spielwelt	85	81	83
Detailreichtum Objekte	70	71	72
Vielfalt der Spielwelt	65	83	78
Animation der Objekte	85	85	85
Effekte	75	81	84
SOUND	**80**	**80**	**79**
Musik	70	80	80
Soundeffekte	85	75	75
Stimmen/Kommentar	80	74	73
STEUERUNG	**90**	**80**	**80**
Bedienungskomfort/Navigation	90	78	80
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	86	85	85
ATMOSPHÄRE	**80**	**77**	**80**
Spannung/Überraschungen	80	77	80
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	83	85
Story/Dialoge/Kommentare	80	78	83
Inszenierung	80	78	83
SPIELDESIGN	**75**	**85**	**81**
Komplexität/Spieltiefe	70	90	83
Einsteigerfreundlichkeit	85	79	81
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	80	73
Verhalten der Computergegner	85	75	75
Innovation	65	50	80
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**60**	**69**
Abwechslung der Spielmodi	-	20	45
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	45	45
Einstellungsmöglichkeiten	-	40	60
TEST-AUSGABE:	PCG 12/02	PCG 12/02	PCG 11/03
WERTUNG:	**82**	**90**	**83**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Detaillierte 2D-Karten
- ⊕ Flüssige Animationen
- ⊕ Schöne Effekte
- ⊖ Schöne Effekte
- ⊖ Farbarme Szenerien

Sound
- ⊕ Treibender Soundtrack
- ⊕ Gute Waffensounds und Effekte
- ⊖ Zu wenig Einheiten-Kommentare

Steuerung
- ⊕ Weniger kompliziert als in den Vorgängern
- ⊖ Tastaturkommandos sind nach wie vor unabdingbar

Atmosphäre
- ⊕ Zwischensequenzen in der Engine
- ⊕ Missionen bauen aufeinander auf
- ⊖ Keine Beziehungen zwischen den Charakteren

Spieldesign
- ⊕ Quicksave/Quickload
- ⊕ Viel Neues im Vergleich zum Vorgänger
- ⊕ Gut gemachte Tutorials
- ⊖ Nur ein Schwierigkeitsgrad

Mehrspielermodus
- ⊕ Drei Spielmodi
- ⊕ Genau konfigurierbar
- ⊖ Fehlende Langzeitmotivation

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Das Tutorial umfasst zwei Missionen und erklärt ausführlich die Grundlagen des Spiels.



2 Hilfe, was ist denn das? Zeitlimit und Hektik pur: Stalingrad ist Schauplatz eines Action-Spiels.



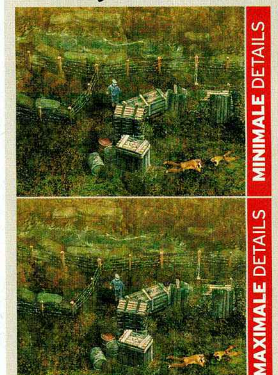
3 Wenn der erste Schock überwunden ist, macht das neue Spielprinzip richtig Laune.



4 Kleine Mängel im Spieldesign trüben auf Dauer das Vergnügen am Schleichen und Schießen.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich · Rot: Unzumutbar · Gelb: Akzeptabel · Grün: Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Gelände und Objekte wirken sehr statisch. Die Anforderungen an die Hardware fallen wie in den Vorgängern sehr gering aus. Das Optionsmenü bietet zwei verschiedene Qualitätsabstufungen. Für die hohe Detailstufe sind Sie mit einem 1.000 MHz schnellen Prozessor bestens gerüstet. Mit 700 MHz wird das Scrollen zwar etwas zäh, **Commandos 3** bleibt aber spielbar. Wenn Ihre CPU mit weniger als 700 MHz getaktet ist, sollten Sie die niedrige Detailstufe wählen, welche nur geringfügig schlechter aussieht. Die Auflösung ist auf 800x600 beschränkt.

RAM

128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

256 MByte reichen für **Commandos 3** völlig aus. Die Ladezeiten sind nur sehr kurz und stören nicht. Auch das Schnellspeichern geht mit 256 MByte flott vonstatten.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Für die Berechnung der statischen Umgebung und der Figuren ist der Hauptprozessor verantwortlich. Aufwendige Effekte gibt es bei **Commandos 3: Destination Berlin** nicht, weshalb für die Grafikkarte Schongang angesagt ist. Es ist daher gleichgültig, welcher 3D-Beschleuniger in Ihrem System steckt – eine Geforce2 MX reicht bereits völlig aus. Somit eignet sich der jüngste Titel von den Pyro Studios auch für ältere Rechner mit Geforce2-Grafikkarte, 256 MByte Arbeitsspeicher und einem Prozessor mit 700 MHz Taktfrequenz.

2D okay, 3D oje!

Optisch ist **Commandos 3** kein großer Fortschritt. Die neuen Wettereffekte wie Schnee und Regen verleihen den Szenarios zwar mehr Atmosphäre, sind der Übersicht aber nicht gerade zuträglich. Landschaften und Häuser wirken realistischer, dafür farbärmer. Bei Nacht heben sich die grauen Uniformen der Wehrmachtssoldaten kaum vom dunklen Hintergrund ab; man möchte fast die F5-Taste festkleben, die Gegner rot aufleuchten lässt. Im direkten Grafikvergleich geht Spellbounds letztes Jahr erschienener Taktik-Konkurrent **Robin Hood** als Sieger hervor, auch wenn die Animationen in **Commandos** noch immer ungeschlagen sind. Schlecht sehen die Levels natürlich beileibe nicht aus. Abblätternder Putz, rostende Ölfässer, buntes Laub auf herbstlichen Bäumen zeugen davon, mit wie viel Liebe zum Detail die Grafiker gearbeitet haben. Besonders die Zwischensequenzen, die in der Spiel-Engine ablaufen, aber um vorgerenderte Effekte erweitert wurden, zeigen, was die Künstler draufhaben. Da legen Stukas halb Stalingrad in Schutt und Asche. Überall kracht und blitzt es, Strommasten knicken wie Strohhalme, mächtige Explosionen lassen ganze Häuser einstürzen. Da fegen die Landungsboote am Tag der Invasion durch die Brandung auf den Strand zu, während Schüsse ins Wasser peitschen und Mörserfeuer manches Boot in den Untergrund reißt. Im 3D-Teil von **Destination Berlin** ist von solchen Details leider nichts zu sehen. Wenn Ihre Jungs ein Gebäude wie den oben beschriebenen Bunker betreten, wechselt die Ansicht in einen echten 3D-Modus und Sie können das Innere aus allen Winkeln studieren. Schön anzusehen ist das nicht. Niedrig aufgelöste Texturen, Figuren mit Quadratschädeln im Sinne des Wortes, kubistische Inneneinrichtung – da muss im Jahr 2003 einfach mehr drin sein. Ähnliches gilt für die Audio-Abteilung bei Pyro: Ein paar Einheitenkommentare mehr hätten nicht geschadet. RÜDIGER STEIDLE



AUG IN AUG In Stalingrad entbrennt ein Duell zwischen einem deutschen Heckenschützen und dem Sniper der Commandos.

EINSTURZGEFAHR Die Zwischensequenzen verwenden die Spiel-Engine, erweitern die Grafik aber um vorberechnete Objekte und Effekte.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Aus dem Geduldsspiel wird immer mehr ein Geschicklichkeitsspiel.

Los, schau weg ... oh mein Gott, er hat geguckt ... verdammt ... Blickwinkel ändernd, Waffen jonglierend und Hotkey-behämmernd versuche ich die Haut meines Spions zu retten – zu spät, Schüsse peitschen durch die Luft, alles auf Anfang. Der häufige Zeitdruck macht die F11-Taste (Schnellladen) zum wichtigsten Feature. Immerhin: Dass das zuletzt etwas überfrachtet wirkende Spielsystem jetzt mit weniger Team-Mitgliedern und weniger Fähigkeiten auskommt, tut **Commandos** sehr gut. Dennoch ist und bleibt die Serie ein Fall für Könner. Das merken Einsteiger spätestens dann, wenn sie das locker-flockige Tutorial verlassen und bereits an der ersten Mission verzweifeln. Dafür ist Folge 3 die atmosphärischste aller bisherigen Episoden – dafür sorgen schöne Wettereffekte, gewohnt geschmeidige Animationen, Story-Häppchen und aufwendig modellierte Schauplätze. Wenn Ihnen die Demo-Version (auf CD und DVD) gefällt, werden Sie an den anderen Missionen ebenfalls viel Freude haben.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Haben Sie Mut zur Veränderung!

Ich geb's zu: Nach dem ersten Auftrag war ich völlig entsetzt. Aus dem ruhigen Puzzlespiel **Commandos** ist ein adrenalintreibendes Action-Adventure geworden, bei dem schnelle Reaktionen oft mehr zählen als akribische Planung. Irgendwann hatte ich mich damit aber abgefunden – und dann richtig viel Spaß gehabt. Allein die Invasion in der Normandie war spannender als beide vorangegangenen **Commandos**-Teile zusammen. Mit dem Green Beret durch die deutschen Schützengräben zu robben und im Alleingang die gesamte Verteidigung lahm zu legen, das war beinahe wie **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** in 2D. Umso ärgerlicher finde ich einige Unstimmigkeiten, die auf die Dauer ganz schön Nerven kosten. Dass man viele Aufträge mehrere Male neu beginnen muss, weil man entweder nicht schnell genug war (Zeitlimit) oder sich in eine Sackgasse manövriert hat, riecht nach künstlicher Spielzeit-Verlängerung. Ärgerlich auch, dass man dauernd die Perspektive wechseln muss, weil Gegner von Gebäuden verdeckt werden. Ansonsten gilt: Wenn Sie sich auf das veränderte Spielprinzip einlassen können, werden Sie mit spannenden Stunden belohnt.



TESTURTEIL
Commandos 3

ENTWICKLER Pyro Studios
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 10.10.2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4
Internet: 4 1 Sp./Packung

83

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 700 1000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Neuer Spiel-Ansatz
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Spannende Skript-Sequenzen
- Für Taktiker nur bedingt geeignet
- Grafisch veraltet

GRAFIK	79%
SOUND	79%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DESPERADOS** oder **ROBIN HOOD** mochten.



C&C Generäle: Die Stunde Null

Dieses Add-on ist gewiss keine Nullnummer: **Mit einer Fülle an Neuerungen und besseren Kampagnen** übertrifft Die Stunde Null sogar das Original.

Die Rauchschwaden über den Schlachtfeldern haben sich noch nicht verzogen und die Siegesreden sind noch nicht geschrieben, da steht der vermeintliche Verlierer der Original-Kampagne buchstäblich aus den Ruinen wieder auf. Noch während die Führer der Westlichen Allianz und des Asiatischen Pakts die Sektkorken angesichts ihres Triumphs gegen die Internationale Befreiungsgruppe knallen lassen, krabbelt irgendwo ein mechanischer Arbeiter aus einem vergessenen Tunnelsystem, wischt sich den Sand von den Schweißnähten und macht sich wieder an die Arbeit. Da sich die Wut der fanatischen Organisation auf die vermeintlichen Aggressoren nach der vergangenen Niederlage nicht eben gelegt hat, geht der Machtkampf in eine neue Runde und verlagert sich in das „alte Europa".

Politische Parallelen

Die Einzelspielerkampagne des Add-ons umfasst 15 Missionen, die in drei Kampagnen aufgeteilt sind und nahtlos an die Geschehnisse aus **Command & Conquer: Generäle** anknüpfen. Zunächst schlagen Sie sich auf die Seite der WA und werden einmal mehr in den Mittleren Osten abkommandiert, um den angeblichen IGB-Aktivisten Dr. Trax ausfindig zu machen, der im Besitz von Massenvernichtungswaffen sein soll. In der darauf folgenden Kampagne wagen Sie sich mit den Guerillakämpfern der Internationalen Befreiungsgruppe in die Höhle des Löwen und zeigen der Westlichen Allianz auf europäischem Boden, dass man sich mit Ihnen besser nicht anlegen sollte. Nachdem die WA vor der versammelten Völkergemeinschaft nun mit heruntergelassenen Hosen dasteht, muss der Asiatische Pakt die Suppe auslöffeln – mit den Cyborgs aus asiatischer Fertigung bestreiten Sie die letzten fünf Missionen und sorgen wieder für Ordnung im politischen Weltgefüge.

Kurz, aber knackig

Eine der größten Schwächen von **Generäle** lag in der Präsentation der Einzelspielerkampagne. Erstmals fehlten in einem Spiel der **Command & Conquer**-Reihe die mit Schauspielern abgedrehten Zwischensequenzen. Erschwerend kam hinzu, dass die Geschichte ohne Schlüsselfiguren auskam und die einzelnen Missionen durch den fehlenden inhaltlichen Zusammenhang beliebig austauschbar waren – kein Ver-

gleich zu den epischen Erzählungen eines **Warcraft 3** oder dem packenden Tiberiumkonflikt zwischen Nod und GDI. Auch **Die Stunde Null** reicht an die alten Qualitäten der Serie in diesem Bereich nicht heran, ist jedoch wesentlich ansprechender inszeniert als das Hauptspiel. So werden die Missionen nun nicht mehr von drögen Briefings in Textform eingeleitet. Stattdessen informieren drei Kriegsreporter über die aktuellen Geschehnisse und schaffen so eine wesentlich dichtere Atmosphäre. Auch das Missionsdesign selbst erfuhr sinnvolle Änderungen. Statt eines großen Ziels sind die Aufgabenstellungen nun meist gestaffelt – so werden Sie beispielsweise zunächst ausgeschickt, um eine Ansammlung von Kraftwerken auszuschalten, bevor Sie in die gegnerische Basis vorstoßen können. Außerdem gibt es im Add-on diverse Kommando-Einsätze, in denen Sie sich ganz ohne Basenbau mit wenigen Truppen durch das Feindesland schlagen müssen. **Die Stunde Null** bietet somit wesentlich mehr Anreize zum Durchspielen der Einzelspielerkampagnen.

Verstärkung ist eingetroffen

Wie es sich für ein Add-on gehört, erweitert **Die Stunde Null** das Kriegsarsenal der drei Fraktionen um neue Einheiten und Gebäude. Das Kriegsarsenal der Westlichen Allianz wird beispielsweise um einen Mikrowellenpanzer erweitert, der zwar keine Fertiggerichte zubereitet, dafür aber Gebäude lahm legt und so ideal dafür geeignet ist, die gegnerische Luftabwehr außer Kraft zu setzen und dann mit Comanches den feindlichen Luftraum unsicher zu machen oder per Chinook die Kavallerie einzufliegen. Auch der Avenger – eine aufgebohrte Variante des klassischen Humvees – sollte in keinem Angriffsverband fehlen, da der wendige Flitzer mit seinen zwei aufmontierten Lasergewehren Raketen abwehrt und zielsicher dafür sorgt, dass Flugzeuge oder Hubschrauber aus allen Wolken fallen. Die Verteidigung der Hightech-Armee wird außerdem um eine Artilleriestellung erweitert, in der zusätzlich zur reichweitenstarken Kanone vier Soldaten Platz haben. Eine der neuen Generalsfähigkeiten baut darüber hinaus die Lufthoheit der Westlichen Allianz aus: Als Drei-Sterne-General dürfen Sie ein mächtiges Spectre-Gunship anfordern, das längere Zeit über dem Zielgebiet kreist und aus allen Rohren feuert.

Camouflage ist in

Die Internationale Befreiungsgruppe dagegen setzt verstärkt auf schnelle Hit-and-Run-Angriffe aus dem Nichts. Die Guerillakämpfer haben ih-

Neue IBG-Truppen

DIE EINHEITEN



Kampfbike
Äußerst schnelle und wendige Flitzer. Optimal für Überraschungsangriffe.
Stärken: Infanterie, leicht gepanzerte Fahrzeuge
Schwächen: Panzer, Luftwaffe



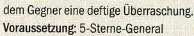


Kampfbus
Bietet Platz für acht Infanterie-Cyborgs. Bestens geeignet, um die Front mit Nachschub zu versorgen.
Stärken: Truppentransport
Schwächen: Panzer, Luftwaffe



Saboteur
Getarnte Einheit, die feindliche Gebäude für kurze Zeit außer Gefecht setzt. Im Rudel sehr effektiv.
Stärken: Gebäude
Schwächen: Infanterie

DIE GENERALSFÄHIGKEITEN



Schleichangriff
Lassen Sie in erforschten Gebieten an beliebigen Stellen Tunnelöffnungen aus dem Boden schießen und servieren Sie dem Gegner eine deftige Überraschung.
Voraussetzung: 5-Sterne-General



GPS-Störsignal
Alle Einheiten im Zielgebiet werden getarnt. Bis der Störsender wieder einsatzbereit ist, müssen Sie sich vier Minuten lang gedulden.
Voraussetzung: 5-Sterne-General

DIE GENERÄLE

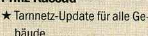


Dr. Trax
★ Säure-Cyborgs
★ Säure-Tunnelsysteme
★ Säure-Bombe
★ Gamma-Upgrade
★ Panzer starten mit Säuregranaten
★ Beta-Upgrade-Säure
★ Keine getarnten Einheiten

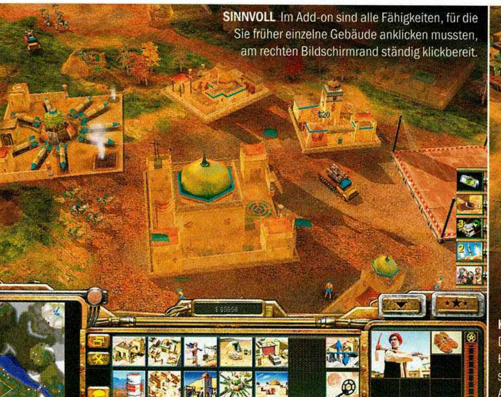


General Rodall „Wumms" Juhziz
★ Verbesserte Sprengfalle
★ TNT-Upgrade
★ Mehr Schaden durch Bomben
★ Beginnt mit Sprengfallen
★ Kampfbikes tragen Bomben
★ Keine getarnten Einheiten
★ Bomben-LKWs kosten weniger





Prinz Kassad
★ Tarnnetz-Update für alle Gebäude
★ Getarnte Cyborgs
★ Hat von Anfang an Tarnnetze
★ Beginnt mit Entführer
★ Entführer sind immer getarnt
★ GPS-Störsender früher verfügbar
★ GPS-Störsender lädt schneller



SINNVOLL Im Add-on sind alle Fähigkeiten, für die Sie früher einzelne Gebäude anklicken mussten, am rechten Bildschirmrand ständig klickbereit.



KAMPFMASCHINE Die asiatischen Helix-Helikopter sind schlagkräftige Allround-Waffen.

Neue **WA-Truppen**

DIE EINHEITEN



Avenger
Eine mit zwei Laser-Aufsätzen erweiterte Version des Humvees
Stärken: Flugzeuge
Schwächen: Infanterie, Panzer



Mikrowellenpanzer
Hightech-Panzer, der mit seiner Waffe Gebäude deaktiviert
Stärken: Gebäude
Schwächen: Infanterie, Panzer, Luftwaffe



Überwachungsdrohne
Getarnte Aufklärungseinheit, die mit einem MG aufgerüstet werden kann
Stärken: Infanterie
Schwächen: Panzer, Luftwaffe

DIE GEBÄUDE





Geschützstellung
Bis zu vier Cyborgs verschanzen sich in dieser Stellung, sind dort allerdings nicht vor Säure- und Feuerattacken sicher. Dafür kämpfen Sie effektiver.

DIE GENERALSFÄHIGKEITEN



Flugblattaktion
Ein Bomber wirft Flugblätter über dem vorher markierten Zielgebiet ab und setzt somit die gegnerischen Einheiten kurzzeitig außer Gefecht.
Voraussetzung: 5-Sterne-General

Spectre-Gunship
Der riesige und gut gepanzerte Bomber kreist einige Zeit über dem zuvor markierten Zielgebiet und feuert mit allem, was an Bord ist. Ein nettes Feuerwerk.
Voraussetzung: 5-Sterne-General

DIE GENERÄLE



General Alexis Alexander
★ Aurora Alpha
★ EMP-Patriot
★ Verbesserte Brennstäbe
★ Partikelkanonen sind preiswerter
★ Keine Panzer

General „Nadelspitze“ Townes
★ Laser-Panzer
★ Laser-Patriot-Systeme
★ Avenger sind preiswerter
★ Verbesserte Fusionsreaktoren
★ Höher entwickelte Brennstäbe
★ Keine Tomahawk-Raketen

General Malcolm „Ass“ Granger
★ King Raptors
★ Chinooks (Cyborgs können rausfeuern)
★ Laserabwehrsysteme
★ Kostensenkung bei Flugzeugen
★ Spectre ist eher verfügbar
★ Startet mit Tarnkappenbomber
★ Keine Panzer

ren Fuhrpark deshalb unter anderem um Cross-Motorräder erweitert. Da alle Fußtruppen im Besitz der entsprechenden Fahrerlaubnis sind, können Sie die Knatterkisten vielseitig einsetzen. Ihre Truppen bewegen sich so wesentlich schneller voran und überwinden mühelos selbst die steilsten Klippen. Schaffen Sie auf diesem oder anderem Wege gar einen Saboteur ins Feindeslager, können Sie Gebäude kurzzeitig funktionsuntüchtig machen oder die Timer für Superwaffen zurücksetzen.

Die wohl mächtigste Angriffswaffe der IBG steckt jedoch bei den Generalsfähigkeiten. Als Fünf-Sterne-General dürfen Sie ein spezielles Tunnelsystem aus dem Boden stampfen, das es in sich hat. Ganz ohne Zutun von Arbeitern entsteht es an jeder Position, die Sie einsehen können. Zwar besitzt dieses Tunnelsystem kein Geschütz und ist wesentlich schwächer gepanzert als die normale Ausgabe, doch dafür stehen Sie in Windeseile mit all Ihren Truppen in der gegnerischen Basis. Denn auch in **Die Stunde Null** gibt es keine Betonplatten, die Sie wie in **Tiberian Sun** zum Schutz vor solch hinterhältigen Angriffen verlegen könnten.

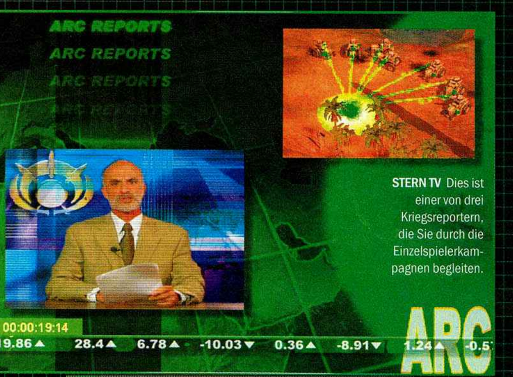
Asiatische Wertarbeit

Auch der Asiatische Pakt hat seine Stärken weiter ausgebaut. Das neue Zugpferd des mächtigen Militärapparats ist der Helix-Helikopter, der seinem Ruf als „Overlord der Lüfte“ wahrlich alle Ehre macht. Nach der Produktion dieses Ungetüms erhebt sich ein Stahlkoloss in die Lüfte, der serienmäßig als Truppentransporter fungiert. Genau wie der Overlord-Panzer lässt sich der Helix zusätzlich mit einem Propagandaturm zur Heilung umstehender Einheiten, einem Gatling-Geschütz oder einem Bunker ausrüsten. Da die im Bunker stationierten Einheiten aus diesem herausschießen können, ergeben die Kombinationen unterschiedlich ausgebauter Helix-Helikopter eine mächtige Streitmacht wahrer Schlachtschiffe. Zum Schrecken der Lüfte werden asiatische Befehlshaber jedoch erst nach der Beförderung zum Drei-Sterne-General. Dann nämlich startet auf Knopfdruck ein Bomber, der feindliche Stellungen mit einem Bombenteppich einäschert.

Doch auch an die Daheimgebliebenen wurde gedacht. Im so genannten Web-Zentrum dürfen Sie neun der bisher extrem anfälligen Hacker unterbringen, die dort gut geschützt die Kriegskasse füllen. Durch ein Upgrade deckt das Gebäude sogar feindliche Kommandozentralen auf.

Battlefield Fighter

EA LA liefert mit dem Addon jedoch nicht nur einige neue



STERN TV Dies ist einer von drei Kriegsreportern, die Sie durch die Einzelspielerkampagnen begleiten.



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Ganz ohne Einsatz von Bodentruppen sorgt die Westliche Allianz mit Spectre Gunship und A10-Bombern für verheerende Schäden.


NEU!
AUCH ONLINE SPIELBAR!
TOLL! SUPERB! GENIAL! DERB!
WAS SIND ENTHAARTE POP-TERRORISTEN?
YOU DON'T KNOW JACK 4
DIE QUIZSHOW ZWISCHEN WISSEN UND WAHNWITZ.
PC CD ROM
Jellyvision
CODA
Jack, der abgedrehteste Showmaster aller Zeiten hat wieder neue, irrwitzige Fragen an Sie! Egal, ob es um enthaarte Pop-Terroristen geht, um mysteriöse Zebrawürste oder darum, ob Geister Pickelcreme benutzen – Ihr Gehirn wird rotieren und Ihre Lachmuskeln bekommen jede Menge Training. – Für 1, 2 oder 3 Quiz-Freaks an 1 Tastatur oder – NEU! – online mit Chat! www.jack.de

Neue AP-Truppen

DIE EINHEITEN



ECM
Panzerfahrzeug, das mit seiner Laserwaffe gegnerische Fahrzeuge deaktiviert
Stärken: Fahrzeuge
Schwächen: Panzer, Luftwaffe



Horchposten
Dieses Fahrzeug deckt getarnte Einheiten auf und bietet Platz für zwei Cyborgs.
Stärken: Aufklärung
Schwächen: Panzer, Luftwaffe



Helix
Mächtiger Helikopter, der mit den gleichen Upgrades wie der Overlord aufgerüstet werden kann
Stärken: Infanterie, Panzer
Schwächen: Raketenabwehr

DIE GEBÄUDE



Web-Zentrum
Dieses „Internet-Café" bietet Platz für neun Hacker, die so besser geschützt sind. Durch ein Upgrade werden feindliche Kommandozentralen aufgedeckt.

DIE GENERALSFÄHIGKEITEN



Boost
Verbessert kurzzeitig die Angriffswerte der Einheiten im Auswahlradius dieser Fähigkeit.
Voraussetzung: 3-Sterne-General

Bombenteppich
Der über den Kartenrand einfliegende Bomber wirft über dem Zielgebiet einen Satz durchschlagender Bomben ab.
Voraussetzung: 3-Sterne-General

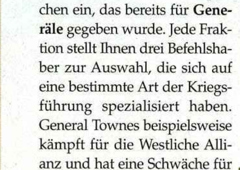
DIE GENERÄLE



General Ta Hun Kwai
- ★ Emperor-Panzer
- ★ Panzer-Abwurf
- ★ Battlemaster sind Veteranen
- ★ Panzer kosten weniger
- ★ Flugzeuge kosten mehr
- ★ Keine Nuklear- oder Infernalgeschütze

General „Amboss" Shin Fai
- ★ Truppentransporter
- ★ Helix
- ★ Horchposten
- ★ Befestigte Bunker
- ★ Minigun-Cyborgs
- ★ Super-Bots
- ★ Super-Hacker
- ★ Minigun-Cyborg-Abwurf
- ★ Alle Cyborgs sind Veteranen

General Tsing Shi Tao
- ★ Panzer benutzen Urangranaten
- ★ Upgrade auf taktische Atombombe
- ★ Isotopstabilitäts-Upgrade
- ★ Modernes Atomkraftwerk
- ★ Atomarer Langstreckenbomber
- ★ Nukleargschütze



Einheiten und Gebäude nach, sondern löst auch ein Versprechen ein, das bereits für **Generäle** gegeben wurde. Jede Fraktion stellt Ihnen drei Befehlshaber zur Auswahl, die sich auf eine bestimmte Art der Kriegsführung spezialisiert haben. General Townes beispielsweise kämpft für die Westliche Allianz und hat eine Schwäche für Laserwaffen. Ziehen Sie mit ihm in die Schlacht, profitieren Sie von Laser-Aufsätzen auf Panzern und günstigeren Einkaufspreisen für die Avenger. Dafür verzichten Sie auf Tomahawk-Werfer. Alle anderen Generäle setzen ebenso auf modifizierte Spezialtruppen, müssen dafür aber auf andere Einheiten verzichten. Eine Übersicht über die Generäle der einzelnen Fraktionen finden Sie in den Info-Kästen.

Im so genannten „Herausforderungs"-Modus können Sie diese Generäle nacheinander freispielen. Dazu entscheiden Sie sich für Ihren Wunschkandidaten und treten dann in sieben Schlachten gegen alle anderen Kommandanten an. Danach dürfen Sie den freigespielten General auch im Mehrspielermodus einsetzen.

Außerdem gibt es diverse Verbesserungen der Steuerungen: Ein Doppelklick bei einer Bewegungsorder versetzt die Truppen beispielsweise automatisch in den „Bewachen"-Modus. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Der „Herausforderungs"-Modus ist eine innovative und geniale Idee!

Das Entwicklungsteam rund um Harvard Bonin und Mark Skaggs (Interview ab Seite 32) hat sich wirklich ins Zeug gelegt. Die Einzelspielerkampagne ist mit abwechslungsreichen Missionen, Kriegsreportern und weit mehr Ingame-Zwischensequenzen wesentlich atmosphärischer als die des Hauptspiels. Hinzu kommt der tatsächlich sehr herausfordernde „Herausforderungs"-Modus, in dem Sie mit abgewandelten Armeen geschickt taktieren müssen und gleichzeitig von Ihrem Widersacher mit fiesen, situationsabhängigen Kommentaren wie „Keine Ressourcen mehr? Soll ich dir was leihen?" angestachelt werden. Eine geniale Idee! Ob unter den Generälen das Balancing im Mehrspielermodus leidet, überprüfen wir in einem Langzeittest – ausführliche Ergebnisse daher erst in der nächsten Ausgabe. Für Einzelspieler bietet das Add-on jedenfalls mehr als das Originalspiel.

TESTURTEIL
C&C: Die Stunde Null



88

ENTWICKLER EA Pacific	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

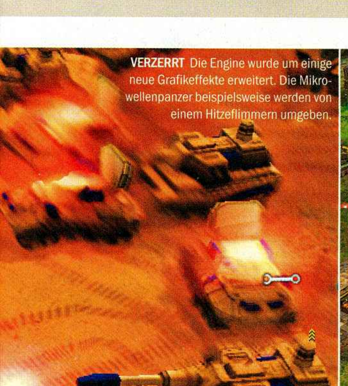
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 8
Internet: 8 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

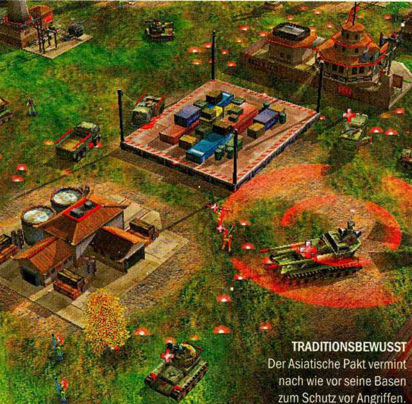
PRO & CONTRA
- \+ "Herausforderung"-Modus
- \+ Kampagne ist atmosphärischer
- \+ Neun Spezialgeneräle
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- − Kampagne zu schnell durchgespielt

GRAFIK	93%
SOUND	90%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **C&C GENERÄLE** oder **WARCRAFT 3** mochten.



VERZERRT Die Engine wurde um einige neue Grafikeffekte erweitert. Die Mikrowellenpanzer beispielsweise werden von einem Hitzeflimmern umgeben.

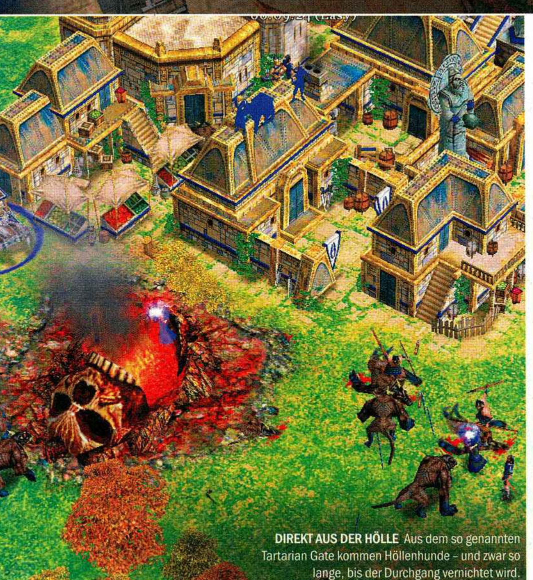


TRADITIONSBEWUSST Der Asiatische Pakt vermint nach wie vor seine Basen zum Schutz vor Angriffen.



Age of Mythology: The Titans

ADD-ON



DIREKT AUS DER HÖLLE Aus dem so genannten Tartarian Gate kommen Höllenhunde – und zwar so lange, bis der Durchgang vernichtet wird.

Titanen lassen den Bildschirm erbeben ... Age of Mythology bekommt **wahrlich großen Zuwachs!**

Neben **Warcraft 3** und **C&C Generäle** kriegt nun auch **Age of Mythology** ein Add-on verpasst. Das bedeutet eine Singleplayer-Kampagne, ein zusätzliches Volk, vier Titanen und Verbesserungen im Detail.

Im Scheinwerferlicht steht Kastor, Sohn des Vorgänger-Helden Arkantos. Kastor kloppt sich auf der Seite der Atlantis-Bewohner durch zwölf Aufträge; er stößt dabei Griechen, Ägypter und Wikinger vor den Kopf, entfesselt nebenbei eine gewaltige Macht und wird Opfer des üblichen Verrats – in der Story steckt alles drin, was man von ihr erwartet.

Neues Volk, neues Glück

Die Atlanter sind ein eigenwilliges Völkchen – und ergänzen das bisherige **Age of Mythology**-Trio perfekt. Die Entwickler gaben sich Mühe, der Rasse einen einzigartigen Touch zu geben. Das äußert sich gleich zu Beginn: Für einen atlantischen Arbeiter muss man unverschämt viele Ressourcen hinblättern! Ziemlich angemessen erscheint der Preis, sobald man erkennt, dass die Zivilisten sämtliche Rohstoffe gleich vor Ort in ihren Karren laden, der gleichbedeutend mit Ihrem Konto ist. Die Verzögerungen, die durch Laufwege entstehen, fallen weg.

Bei den Göttern!

The Titans bietet insgesamt zwölf neue Gottheiten. Wir stellen Ihnen deren wichtigsten Fähigkeiten vor.

KRONOS



Kronos erlaubt es, fertig gestellte Gebäude auf eine beliebige Stelle der Karte zu teleportieren, solange Sichtkontakt besteht. Im Gegenzug kann er gegnerische Gebäude mit Gewalt abreißen – der Feind kriegt seine Ressourcen aber zurück.

ORANOS



Wer sich für Oranus entscheidet, für den sind alle Siedlungen der Karte von vornherein sichtbar. Als Anhänger von Oranos ist es Ihnen außerdem erlaubt, eine Passage zu errichten, mit der Sie sich beliebig auf der Karte hin- und herbewegen können.

GAIA



Gaia sorgt dafür, dass sich Ihre Gebäude fortwährend reparieren und um die Basis herum üppiges Gras wächst. Feinde können auf diesem Gebiet keine Häuser errichten. Alle Wirtschafts-Upgrades sind unter Gaia günstiger zu haben.

OCEANUS



Oceanus, der Gott des Wassers, kümmert sich vor allem um Seeeinheiten. So dürfen Sie zum Beispiel einen Diener trainieren, der Schiffe repariert. Am Land beschwören Sie mit Oceanus' Hilfe eine große, unbewegliche Pflanze, die Gegner angreift.

THEIA



Theia ermöglicht es, auf der Karte einen Wald entstehen zu lassen, der das Gebiet blockiert und weitaus mehr Holz gibt, als Arbeiter von normalen Bäumen erlangen. Theia erhöht außerdem den Sichtradius aller Soldaten.

HEKATE



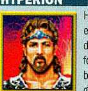
Hekates coolste Fähigkeit ist zweifellos das Tor zur Unterwelt. Selbiges lässt sich auf einen beliebigen Punkt der Karte setzen (bei Sichtkontakt!), anschließend strömen neutrale Gegner heraus und greifen alles an, bis der Durchgang zerstört wird.

PROMETHEUS



Die Vorteile von Prometheus beziehen sich überwiegend auf die Helden der Atlanter. Unter Prometheus lassen sich ganze Gruppen normaler Einheiten mit einem Schlag in Helden verwandeln. Außerdem werden die Kosten für diese Aktion gesenkt.

HYPERION



Hyperion macht es möglich, dass Helden fortwährend Lebensenergie regenerieren. Zudem spricht er den Zauberspruch Chaos, der eine Gruppe von Gegnern in neutrale, aber aggressive Einheiten verwandelt, die alle umstehenden Figuren attackieren.

HELIOS



Helios, der Titanengott der Sonne, besitzt einen besonders nützlichen Zauberspruch: Per Vortex-Strudel beamen Sie Ihre gesamten Militäreinheiten innerhalb von wenigen Sekunden auf einen beliebigen Punkt der Karte. Gut für Überraschungsangriffe.

LETO



Leto gibt Ihnen die Möglichkeit, Spinneneier auf ein Gebiet der Karte zu setzen. Nach ein paar Sekunden schlüpfen die fiesen, kleinen Achtbeiner und machen sich über den Gegner her. Ekelhaft – aber recht nützlich, um unerwartete Angriffe zu stoppen.

RHEIA



Rheia erlaubt es, eine gegnerische Einheit zum Überlaufen zu bewegen. Unter Rheia werden die Bogenschützen Ihres Volkes robuster und sämtliche Upgrades, die die Mythologie betreffen, um ein ganzes Stück günstiger.

ATLAS



Atlas erhöht den Sichtradius aller Mythologie-Einheiten. Gebäude werden unter Atlas' Schutz widerstandsfähiger gegen Belagerungswaffen. Sein offensiver Zauberspruch ist eine Bombe, die umso wirkungsvoller wird, je mehr Einheiten sie trifft.

Mit einem Achselzucken werden die Atlanter reagieren, sollte unerwartet eine Übermacht an mythischen Kreaturen zum Angriff blasen. **Age of Mythology**-Spieler wissen: Gegen Minotauren, Zyklopen und den Rest der Bande kommen nur Helden an. Und in genau diese lassen sich sämtliche atlantischen Einheiten per Knopfdruck verwandeln – gegen eine entsprechende Spende an die Götter, versteht sich. Deren Gunst erreichen die Atlanter, indem sie möglichst viele Stadtzentren errichten. Das ist zumindest dann ein ganzes Stück leichter, wenn Sie sich vor Spielbeginn für Oranos als Gott entscheiden. Oranos deck sämtliche Siedlungen von vornherein auf. Was die anderen Gottheiten draufhaben, erklären wir in der Übersicht eine Seite weiter.

Von Missionen und Riesen

Vergleicht man die neue Einzelspieler-Kampagne mit der von **Frozen Throne**, so geht Blizzard als klarer Sieger hervor. Die **Warcraft 3**-Feldzüge sind umfang- und abwechslungsreicher, wohingegen **The Titans** eher Bewährtes abliefert: Hier mal eine Basis vernichten, dort mal ein Relikt aufsammeln – mehr ist oft nicht zu tun. Später im Spiel wandeln Sie da, wo Zeus zu frühstücken beliebt. Leider wird dieser nette Auftrag sofort wieder negativ vom nächsten überschattet, in dem Sie 15 Minuten mehreren Gegnerwellen sowie dem Angriff eines Titans standhalten sollen – ein bisschen mehr Innovation hätte dem Zusatzpaket gut getan.

Apropos Titanen: Zeitweise fühlt man sich im Add-on in die Zeit zurückversetzt, in der **Godzilla**-Filme noch für ausverkaufte Kinosäle sorgten. Da wandeln zum Beispiel riesige, von Lava durchflutete Gesteinsbrocken in Menschenform durchs Bild, das unter den Schritten der Giganten erzittert. Satte 7.000 Punkte an Lebensenergie schlummern in den Giganten, von denen ein Schlag genügt, um normale Einheiten meterhoch durch die Luft zu schleudern und Gebäude zu demolieren. Insgesamt gibt es vier Titanen, also einen für jedes Volk. Während die Griechen einen dreiköpfigen Riesen-Wauwau auf den Feind loslassen, schicken die Ägypter eine Art Falkenmann in die Schlacht. Dabei sind die Monster so groß wie teuer: Für das Geld und in derselben Zeit ließe sich ein Weltwunder erbauen.

THOMAS WEISS



GANZ NACH OBEN In einer Mission kämpfen Sie da, wo sich Zeus einst mit Hera stritt: auf dem Olymp.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Keine **Stunde Null**, aber dank der Fülle an Detailverbesserungen trotzdem ein Pflichtkauf für **Age of Mythology**-Fans!

Als ich **The Titans** spielte, bildete sich hinter mir eine Menschenmenge – leider nur, weil man zwangsläufig an meinem Arbeitsplatz vorbeigehen musste, um zu Davids Rechner zu kommen, wo zu diesem Zeitpunkt **Die Stunde Null** schlug. Alles Banausen! **The Titans** ist ein Add-on, das kein **Age of Mythology**-Spieler ignorieren darf: Neben der sinnvollen neuen Rasse haben mir vor allem die Detailverbesserungen gefallen. Zum Beispiel gibt es jetzt einen Repeat-Button, der bewirkt, dass ein Gebäude fortwährend die ausgewählten Einheiten ausspuckt, bis man „Stopp" sagt – sehr schön, das erspart Geklicke und gibt Zeit, um Schlachten clever zu schlagen. Ein bisschen enttäuscht bin ich von der Einzelspieler-Kampagne, die nur ordentlich, nicht aber wirklich fesselnd und darüber hinaus ziemlich kurz ist. Trotzdem ein Pflichtkauf!



ZENTRALE
Das Hauptmodul regelt Strom, Sauerstoff und die medizinischen Anlagen. Außerdem werden hier Einstellungen wie der Stundenlohn festgelegt.

SOLARZELLEN UND SAUERSTOFF-GENERATOREN
Ohne Strom und Atemluft läuft nichts in der Basis. Statt Sonnenlicht kann Lava oder Iridium in Energie gewandelt werden.

RAUMHAFEN
Über die Anlegestation werden neue Kolonisten eingeflogen und Waren mit dem Rest des Universums gehandelt.

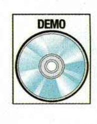
SANITÄRMODUL
Dieses Habitat haben wir mit einer Krankenstation, Dusche, Sauna und der Kantine als Sanitärmodul eingerichtet.

SCHLAFSAAL
Jeder Mitarbeiter braucht sein eigenes Bett. Müde Schlange zu stehen haben Ihre Untergebenen gar nicht gerne.

ARBEITSRAUM
Zwei Bibliotheken zur Weiterbildung, die Cyborg-Manufaktur, Putz- und Reparaturstation sowie die Tanzfläche füllen den Raum.

NÄHRSTOFF-FARM
Der mitgelieferte Roboter verarbeitet umliegende Alien-Pflanzen der Gattung Hydromorphus zum leckeren Nährstoff-Brei.

ERZMINE
Das geförderte Eisen lässt sich nicht nur im Industrieroboter-Bau verwenden, sondern auch in kostbares Bares verwandeln.



Space Colony

Kita hat Hunger, Slim drei Tage lang nicht mehr geduscht und Daisy beschwert sich übers Gehalt – **ein Sack Flöhe ist leichter zu hüten als diese wilde Horde Weltraumkolonisten**. Und dabei sollen Sie doch noch die Raumstation fertig stellen ...

Die **Stronghold**-Macher der Firefly Studios haben offenbar genug vom finsteren Mittelalter und schicken Aufbau-Strategen nun zu den Sternen. **Space Colony** ist halb **Dungeon Keeper**, halb **Die Sims**. Im Auftrag eines pangalaktischen Konzerns sollen Sie auf fernen Planeten Basen bauen und ihre Bewohner bei Laune halten. Genau 20 davon bilden Ihr Kolonistenteam, jeder mit eigenen Vorlieben, Bedürfnissen und Fähigkeiten. So bastelt Opa Zhang nur dann Arbeitsroboter zusammen, wenn er genügend Schlaf bekommt und ab und an im Meditationsraum entspannen kann. Stig Svensson rockt lieber in der stationseigenen Disco ab, ist sich dafür aber für keine Drecksarbeit zu schade.

Arbeitest du noch oder wohnst du schon?

Wenn Ihre bunte Truppe auf einem neuen Himmelskörper landet, steht auf der Oberfläche meist wenig mehr als das Kontrollzentrum. Dort wird für Energie und Sauerstoff gesorgt und die medizinische Einrichtung der Station überwacht. Sobald Sie Ihre Jungs und Mädels dafür eingeteilt haben, müssen Sie sich schleunigst an den Ausbau der Zentrale machen. Betten werden aufgestellt, Kantinenfraß füllt den Bauch, die Putzstation entsorgt die Reste und eine Duschkabine ist ebenso Pflicht wie Sitzecken, in denen Ihre Schützlinge den Alltag vergessen können. Je nach Auftrag folgen weitere Möbel und Anlagen. Der Einrichtungskatalog umfasst fast 80 Objekte, angefangen bei schlichten Topfpflanzen über Solarkollektoren bis hin zu Erzminen. Einige finden überall auf der Planetenoberfläche Platz, einige nur an bestimmten Stellen – Argon-Gas-Fördertürme verständlicherweise nur auf Gasquellen – und andere müssen in den schützenden Habitaten untergebracht werden.

Die Sims im Weltall

Nicht jeder Arbeiter ist an allen Geräten ausgebildet. Rapper Slim beispielsweise überfordert der ärztliche Notdienst,

FREIZEITRAUM
Plauderecke, Klavier und Bar liefern das perfekte Entspannungsprogramm für unsere gestressten Arbeiter.

HOTEL
Zwei Hotels bieten Übernachtungsmöglichkeiten für Besucher. Im Vordergrund: die Aussichtsplattform für Fotos.

TOURISTENHAFEN
Hier legen Touristen-Raumschiffe an und holen ihre Passagiere nach dem Besuch in der Station wieder ab.

ARGON-FÖRDERTURM
Hier wird das Edelgas für die Laserwaffen oder den Verkauf gewonnen und ins Lager gebracht.

GARTEN
Ebenfalls zum Tourismus-Komplex gehört die Biosphäre, in der sich die Urlauber entspannen können.

VULKAN
Auf manchen Planeten versperren natürliche Hindernisse wie Lavafelder oder Felsen den Zugang.

seine Kollegin Daisy taugt als Bergarbeiterin nicht viel. Sie müssen genau planen, welchen Kolonisten Sie für welche Aufgabe einteilen. Denn von den 20 Astronauten Ihrer Firma steht Ihnen pro Mission meist nur eine Hand voll zur Seite und jeder kann maximal zwei Stellen besetzen. Wenn es mehr zu tun gibt, können Sie Ihre Mitarbeiter zur Weiterbildung schicken (teuer und nicht immer möglich) oder Blech-Assistenten schmieden – eine Cyborg-Werkstatt vorausgesetzt. Die Roboter haben den Vorteil, dass sie nicht müde werden und auch keinerlei Wünsche hegen. Ganz anders als ihre Kollegen aus Fleisch und Blut: Der eine will eine Sauna, dem anderen ist ein Entspannungssessel lieber, seine Partnerin macht ohne ihren Internet-Shop keinen Finger krumm. Ganz zu schweigen von den fünf Grundbedürfnissen Essen, Schlaf, Pflege, Gehalt und Kommunikation. Mehr dazu im Extrakasten auf Seite 105.

Wer mit wem, wer gegen wen?

Im Gegensatz zu den anspruchsvollen Sims kümmert sich Ihre Crew normalerweise um sich selbst, sofern Sie für die entsprechende Einrichtung sorgen. Nur hin und wieder müssen Sie eingreifen und etwa das Landei Billy Bob unter die Dusche beordern, bevor er seinen Mitbewohnern auf die Geruchsnerven geht. Die große Ausnahme sind die zwischenmenschlichen Beziehungen. Allen Ihren Schützlingen steht hin und wieder der Sinn nach einem Plausch mit den Kollegen. Je seltener sich zwei Kolonisten begegnen, desto weniger können sie sich leiden. Sinkt das Freundschaftsbarometer auf den Tiefpunkt, gibt es Streit und im schlimmsten Fall rücken sich die beiden Kontrahenten mit den Fäusten zu Leibe. Damit es gar nicht



LOTTERLEBEN Während es sich Charles und Nikolai in der Sitzecke gemütlich gemacht haben und Venus das Tanzbein schwingt, erzählt Billy Bob seine Alltagssorgen dem Robo-Doc.

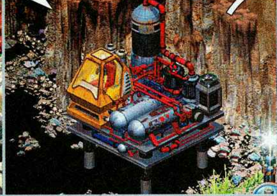
BEI FUSS! Die Waubotter genannten Robo-Wachhunde eskortieren Venus durch hungrige Schwärme außerirdischer Fluginsekten.

So spielt sich Space Colony

In vielen Missionen haben Sie mehr als eine Aufgabe zu erfüllen. Der Level „Hitze" stellt gleich drei Anforderungen: Erstens sollen mindestens drei Viertel des Personals glücklich werden. Zweitens müssen Sie 15 Einheiten Argon fördern. Und drittens sollen sich Medikus Dean und Dienstmädchen Candy näher kommen.



Die erste Aufgabe ist schnell erfüllt, sofern genügend Kapital vorhanden ist. Für jeden Mitarbeiter wird die passende Freizeiteinrichtung besorgt. Sobald beispielsweise der Norweger Stig Svensson in der Sauna schwitzen darf, ist er happy. Dass die Moralwerte später wieder sinken, ist für den Ausgang der Mission nicht von Bedeutung.



Um nach der teuren Möblierung für die erste Teilaufgabe den Argon-Bohrturm bezahlen zu können, muss Farmer Bob erst einmal Hühner züchten, die prompt über den Weltraumhafen verscherbelt werden. Danach erledigt sich das Problem von selbst: Stig bedient die Maschine, der Lagerbestand an Argon-Gas steigt stetig.



Die dritte Aufgabe ist die schwierigste. Damit es zwischen Dean und Candy funkt, müssen die beiden ihre knappe Freizeit miteinander verbringen – manuelle Nachhilfe tut Not. Dem gemeinsamen Training am Laufband folgt eine Einladung zum Essen, ein Bad im Whirlpool ... und endlich hat sich ein neues Liebespaar gefunden.

erst so weit kommt, müssen Sie Ihre Schäfchen regelmäßig zum Kaffeekränzchen in eine der Plauderecken bitten. Sollten sich zwei ans Herz wachsen, umso besser: Pärchen arbeiten effektiver, solange sie zusammen sind. Wenn sich stellenweise zwei Dutzend Leute im Camp tummeln, können allerdings gerade solche Beziehungskisten für Stress sorgen. Zum Glück lässt sich der Echtzeit-Ablauf nach Belieben pausieren oder – wenn gerade wenig zu tun ist – beschleunigen.

Spielspaß für Wochen

Wenn Ihre Weltraum-Sklaven erst einmal zufrieden sind, geht's erst richtig los. Neben einem Sandkastenmodus, in dem Sie Ihre Traumbasis aus dem Boden stampfen dürfen, haben die Leveldesigner satte 48 Missionen in zwei Kampagnen gepresst. Der größte Unterschied: Während Feldzug Nummer 1 von einer rudimentären Hintergrundgeschichte zusammengehalten wird und die Geschehnisse hin und wieder mit kurzen Videos untermalt werden, gibt es bei Nummer 2 nur kurze Einsatzbesprechungen. Kampagne 1 gabelt sich in eine militärische und ökonomische, die zweite mischt alle Aufgaben durcheinander. In den Wirtschaftsmissionen gilt es beispielsweise, die Erzproduktion anzukurbeln, bevor Ihnen ein konkurrierendes Unternehmen die Rohstoffe wegschnappt, oder die Umgebung für Touristen attraktiver zu gestalten. In den kriegerischen Aufträgen müssen Sie mal Ihre Basis eine halbe Spielstunde vor Alien-Attacken sichern, mal einen Ihrer Schützlinge durch feindliches Gebiet eskortieren. Auch dann bleibt **Space Colony** allerdings ein Aufbauspiel mit nur leichten Echtzeit-Strategie-Anleihen. So gibt es Kampfeinheiten, die Sie in bekannter **C&C**-Manier über die Karte dirigieren. In beiden Kampagnen finden viele Szenarios auf den gleichen Karten statt und Sie übernehmen normalerweise die Gebäude und Mitarbeiter. Das bedeutet, dass Sie sich mit einer ausgebauten Basis und zufriedenen Kolonisten Ihren Start für den nächsten Auftrag erleichtern können. Umgekehrt aber auch, dass Sie unter Umständen Missionen wiederholen müssen, falls Sie sich zuvor verplant haben.

Ohne Gas kein Peng

Zwar scheinen die Warenkreisläufe zunächst nicht ganz so weit verzweigt zu sein wie im Quasi-Vorgänger **Stronghold**, im Spielverlauf gewinnt die Wirtschaft aber stark an Bedeutung. Während anfangs eine Erntemaschine nebst Kantine genügt, um die Siedler satt zu machen, fordern diese später schon mal Frischfleisch aus der Hühnerfarm und ein edles Restaurant fürs Dinner. Kompliziert wird's, wenn Sie zum Beispiel Argon für Ihre Geschütztürme benötigen, aber weit und breit



BAUMENÜ Die Oberfläche ist übersichtlich, leider erschließt sich manches dennoch erst beim Handbuchstudium.



ZIEMLICH SAUER Die drachenähnlichen „Säureflügel" zerstören mit ihren Spuck-Attacken in Sekunden jedes Gerät. Die automatischen Laserkanonen verhindern Schlimmeres.

Auspacken,
anschließen,
läuft

One of life's pleasures. Mars®

TESTCENTER



Inhalt & Features

- Zwei Kampagnen mit insgesamt 48 Missionen, teils frei anwählbar
- Sandkastenmodus mit 6 Planeten
- 20 Kolonisten mit eigenem Charakter
- Knapp 80 Gebäude und Einrichtungs-Objekte, je nach Mission
- Drei Grafik-Sets für die Planeten
- 2D-Grafik mit Iso-Perspektive

Zahlen & Fakten

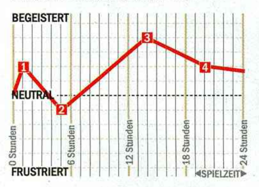
Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Die Sims, Startopia, Anno 1503
Entwickler:	Firefly Studios
Vom gleichen Entwickler:	Stronghold, Crusader
Publisher:	Take 2 Interactive
Adresse des Publishers:	Agnesstraße 14
Telefon des Publishers:	089-27 82 20
Offizielle Website:	http://www.space-colony.de
Website des Publishers:	http://www.take2.de
Website des Entwicklers:	http://www.fireflyworlds.com
Beste Fansite:	-
Telefon-Hotline (Kosten):	0180-52 17 316 (€ 0,12/Min., Mo.-Fr., 12-24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 6 Jahren
Termin:	26.09.2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch (34 Seiten)
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Mindest-Spieldauer:	60 Stunden

Im Wettbewerb

	Stronghold Crusader	Die Sims Deluxe	Space Colony	Pro & Contra
GRAFIK	**67**	**70**	**79**	+ Detailliert modellierte Objekte + Flüssige Animationen + Läuft auch auf alten Rechnern – Recht eintönige Landschaft – Teilweise Grafikfehler
Detailreichtum Spielwelt	61	85	79	
Detailreichtum Objekte	64	72	83	
Vielfalt der Spielwelt	49	81	70	
Animation der Objekte	70	79	85	
Effekte	59	44	80	
SOUND	**84**	**80**	**84**	+ Viele passende Kommentare der Charaktere + Eingebauter MP3-Player – Mäßige Effekte
Musik	83	80	80	
Soundeffekte	78	80	69	
Stimmen/Kommentar	82	80	84	
STEUERUNG	**78**	**82**	**76**	+ Menüs übersichtlich strukturiert – Perspektive nicht immer übersichtlich – Manche Menüs umständlich verknüpft
Bedienungskomfort/Navigation	71	90	69	
Präzision der Steuerung	80	80	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	52	79	70	
ATMOSPHÄRE	**67**	**84**	**66**	+ Arbeiter sind starke Charaktere – Maue und wenige Zwischensequenzen – Keine richtige Story
Spannung/Überraschungen	67	85	60	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	81	79	68	
Story/Dialoge/Kommentare	59	38	83	
Inszenierung	62	40	59	
SPIELDESIGN	**60**	**90**	**78**	+ Knifflig, aber fast immer fair + KI der Arbeiter gibt kaum Grund zur Klage – Einstieg fällt schwer
Komplexität/Spieltiefe	70	95	83	
Einsteigerfreundlichkeit	79	89	72	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	73	80	69	
Verhalten der Computergegner	61	86	84	
Innovation	33	90	80	
MEHRSPIELERMODUS	**88**	**-**	**-**	
Abwechslung der Spielmodi	71	-	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	77	-	-	
Einstellungsmöglichkeiten	82	-	-	
TEST-AUSGABE:	PCG 11/02	PCG 03/00	PCG 11/02	
WERTUNG:	**80**	**90**	**71**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Dass das Tutorial viele Fragen offen lässt, merkt man leider erst im späteren Kampagnenverlauf.



2 Okay, ohne Handbuch läuft hier nicht viel. Schon die mittlere Spielstufe ist schwierig genug.



3 Der Aha-Effekt setzt ein: Jetzt macht das Tüfteln Laune. Teilweise kommt man echt ins Schwitzen.



4 Viele und abwechslungsreiche Missionen, trotzdem fehlt auf Dauer leider etwas die Würze.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR



Die Anforderungen von **Space Colony** sind sehr gering – bereits mit einem 1.200-MHz-Prozessor steht einem reibungslosen Spielverlauf bei 1.280x1.024 nichts mehr im Weg. Mit 1.000 MHz traten Ruckler beim Scrollen auf. Trotzdem war **Space Colony** noch durchaus spielbar. Bei einer CPU mit weniger als 1.000 MHz sollten Sie die Auflösung auf 800x600 herabsetzen. Auf diese Weise wird ein deutlich kleinerer Bildausschnitt dargestellt, weshalb der Hauptprozessor weniger Berechnungen durchführen muss. Allerdings leidet dadurch auch stark die Übersicht.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Während sich 3D-Grafik im Echtzeit-Strategie-Bereich längst als Standard etabliert hat und auch zahlreiche Aufbau-Spiele schon mit einer Polygon-Engine auftrumpfen, setzt Firefly auf 2D-Grafik und bringt mit **Space Colony** einen Titel im klassischen Iso-Look. Daher können Sie weder in das Spielgeschehen hineinzoomen noch die Perspektive drehen oder kippen. Sämtliche Berechnungen werden von der CPU übernommen, weshalb die Grafikkarte keine Rolle spielt. Bereits mit einer Geforce2 MX ist ein flüssiger Spielablauf möglich.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

256 MB Hauptspeicher reichen für **Space Colony** völlig aus. Die Ladezeiten betragen nur wenige Sekunden. Unter Windows XP sind 128 MByte RAM allerdings etwas wenig.





KONZERNKRIEG Zwei Sternenbasen streiten sich um das Erzvorkommen in der linken oberen Ecke der Karte. Um gegen die dichte Verteidigung des gegnerischen Lagers eine Chance zu haben, müssen Sie trickreich vorgehen.

keine Quelle zu finden ist. Dann müssen Sie etwa Ihre Roboter zum Sammeln von Erz abkommandieren, welches Sie auf dem interstellaren Markt zu Geld machen, mit dem Sie wiederum das Gas einfliegen lassen. Für manche Waren brauchen Sie gleich mehrere Ressourcen. Um einen Androiden herzustellen, benötigen Sie Iridium-Kerne (Kristalle plus Fabrik), Elektronikbauteile (Silizium-Kristalle plus Raffinerie plus Elektronikwerk) und die entsprechende Manufaktur für die Blechkameraden. Nicht zu vergessen qualifiziertes Personal für alle Stationen.

Feindliche Fauna, förderliche Flora

Insgesamt treten Sie auf 32 Karten auf 16 Planeten an. Mal verschlägt es Sie in wüste Einöden, dann wieder auf malerische Dschungelkontinente. Egal, wie es draußen auch aussehen mag, die außerirdische Tier- und Pflanzenwelt gedeiht fast überall. Während Sie aus vielen Alien-Kräutern Nutzen ziehen, beispielsweise Medikamente oder Nahrung gewinnen, ist die fremde Fauna fast durchweg nicht gut auf die Kolonisten zu sprechen. Die ach so flauschigen Nager etwa übertragen Krankheiten und die schwebenden Säureflügel bringen mit ihren ätzenden Ausscheidungen selbst die hoch entwickelten Bauwerke der Zukunfts-Pioniere zum Einsturz.

Wenigstens sind sie allesamt hübsch anzusehen, denn im Vergleich zu **Stronghold** ist die Grafik von **Space Colony** auf der Höhe der Zeit. Zwar nur zweidimensional und in der Iso-Perspektive, aber detailliert modelliert und lebensecht animiert. Insbesondere die Figuren glänzen durch charakteristische Kunststückchen, Grimassen und Bewegungsabläufe, angefangen beim Turnen auf der Tanzfläche bis hin zu den gelegentlichen Raufereien mit den Kollegen. Mit der Zeit wachsen einem die Angestellten regelrecht ans Herz, nicht zuletzt wegen der unzähligen gesprochenen Kommentare – von argwöhnisch bis zynisch. Einen Sack Flöhe zu hüten, mag einfacher sein, aber bestimmt nicht spaßiger. RÜDIGER STEIDLE



ALIEN-ATTACKE In der Hauptkampagne gibt's nach jedem abgeschlossenen Planeten zur Belohnung ein Filmchen.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Höllisch schwierig oder himmlisch fordernd – Freude und Frust liegen dicht beieinander.

Ich habe genau drei Probleme mit **Space Colony**: die Missionen, die Missionen und die Missionen. Meistens gibt es pro Einsatz genau einen funktionierenden Lösungsweg. Sobald ich den ausgetüftelt habe, schalte ich auf Schnellvorlauf – und auf zum nächsten Auftrag. Es kommt selten vor, dass im späteren Einsatzverlauf Unvorhergesehenes passiert und ich meine Prioritäten verschieben muss. Ein Beinbruch ist das freilich nicht, denn zum einen haben sich die Leveldesigner wirklich eine Menge einfallen lassen, zum anderen ist es einfach wahnsinnig fordernd und motivierend, ebenjenen goldenen Pfad zu finden. Fordernd nicht zuletzt deshalb, weil ich durch die offene Kampagnenstruktur mehr als einmal in einen Riesenschlamassel ohne offensichtlichen Ausweg geraten bin. Nur wer sich gemächlich vorarbeitet, das Handbuch eingehend studiert und jeden Tipp befolgt, den die In-Game-Hilfe zu bieten hat, hat bei den deftigen Schwierigkeitsgrad eine Chance. Für Tüftler mit viel Zeit ist **Space Colony** also erste Wahl.



TESTURTEIL
Space Colony

ENTWICKLER Firefly Studios
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

82

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1000 – 1200
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Viele Szenarien
+ Hoher Tüftelfaktor
– Eingeschränkte Lösungswege
– Kleine Bedienungsmängel

GRAFIK	79%
SOUND	84%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	66%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS** oder **ANNO 1503** mochten.

TRAGISCHES ENDE Den Ausgang dieser erbitterten Schlacht wird der riesige Vaygr-Kreuzer nicht mehr erleben. Die große Explosion an der Steuerbordseite deutet auf seinen bevorstehenden Untergang hin.



Homeworld 2

Homeworld 2 ist im wahrsten Sinne des Wortes das beste „Star-Wars"-Strategiespiel. Kein anderer Titel **setzt Sternenkriege** so **schön in Szene**.

Bläuliche Ionenstrahlen zucken über den Bildschirm und schneiden große Löcher in die Panzerung des Zerstörers. Metall knirscht, Flammen brechen aus dem Rumpf, schwarzer Qualm überall. Sekunden später explodiert das riesige Schiff in einem gleißenden Feuerball. Volltreffer – ein gegnerischer Zerstörer weniger! Solche dramatische Szenen spielen sich im Echtzeit-Strategiespiel **Homeworld 2** von Relic Entertainment zuhauf ab.

Darum geht's

Entwickler Relic Entertainment macht in **Homeworld 2** genau da weiter, wo die Story des Vorgängers inklusive Add-on aufhört. Die Heimatwelt Higara ist endlich wieder im Besitz des Raumfahrer-Völkchens Kushan, da klopfen die bösen Vaygr unter Führung des noch böseren Kriegerlords Makaan an die Tür und verlangen die Herrschaft über alles und jeden. Flugs wird ein neues, riesiges Mutterschiff gebaut, mit dem sich der Spieler gleich zu Beginn der Einzelspieler-Kampagne in die Tiefen des Weltalls verdrückt. In insgesamt 15 Missionen müssen Sie einen Weg suchen, die Vaygr zu besiegen und Ihr Volk einmal mehr vor der Vernichtung zu bewahren.

Augen- und Ohrenschmaus

Schon der Vorgänger trumpfte mit kinoreifen Raumschiff-Schlachten auf, die das Herz eines jeden Sci-Fi-Fans höher schlagen ließen. **Home-**

So spielt sich Homeworld 2



1. Forschen & Bauen
In der dritten Mission „Sarum" müssen wir eine Schiffswerft vor Angriffen der Vaygr schützen. Um eine bessere Chance gegen die Gegner zu haben, erforschen wir dazu erst einmal neue Technologien für unsere kleine Flotte. In den übersichtlichen Menüs findet man sich glücklicherweise schnell zurecht, schnellere und stärkere Bomber- und Corvettenstaffeln stehen alsbald zu unserer Verfügung. Es kann losgehen!



2. Die Verteidigung steht
Die Vaygr lassen nicht lange auf sich warten und attackieren die Werft mit einer gut ausgerüsteten Flotte aus schweren Raketenfregatten, Corvetten und Jägern. Während die feindlichen Fregatten von unseren Bomberstaffeln arg bedrängt werden (siehe Bild), schicken wir unsere brandneuen Flak-Fregatten gegen Vaygr-Corvetten und Jäger ins Feld – mit durchschlagendem Erfolg.

FÜR AUFRÜSTER Die rot markierten Elemente auf der Oberfläche des Mutterschiffs sind spezielle Module, die den Schiffsbau, die Forschung oder eine verbesserte Sensorenreichweite ermöglichen.

world 2 setzt da natürlich noch mal eins drauf: Da werden riesige Schlachtkreuzer von winzig kleinen Bombern gepiesackt, die Subsysteme des gigantischen Schiffs wie beispielsweise die Feuerleit-Kontrolle attackieren. Zerstörer und Fregatten liefern sich heftige Feuergefechte, Trägerschiffe dienen als Anlaufstelle für dezimierte Jäger- und Corvetten-Staffeln. Und überall, wo man hinschaut, knallt und rummst es, dass es eine Freude ist. Dröhnende Triebwerksgeräusche, wummernde Explosionen und vorbeizischende Raketensalven sorgen für ein grandioses „Mittendrin"-Hörgefühl, je nach Abstand der Kamera zum Geschehen ändert sich die Lautstärke. Musik und Sound-Effekte wurden teilweise aus dem Vorgänger übernommen; diese „Arbeitsersparnis" ist angesichts der Qualität der Musik aber zu verzeihen.

Dank modernisierter 3D-Engine besitzen alle Raumschiff-Modelle wesentlich höher aufgelöste Texturen und sind mit aufwendigen Aufbauten wie Antennen oder drehbaren Geschütztürmen verziert. Beim stylischen Design und der satten, knalligen Farbgebung erkennen Fans aber immer noch den Einfluss traditioneller Sience-Fiction-Künstler wie Chriss Foss (www.altanen.dk) oder Altmeister John Harris (www.fantasiaonline.com/harris). Was die 3D-Technik betrifft, so fehlen im Vergleich zum Konkurrenten **Haegemonia** spiegelnde Metalloberflächen oder eine pixelgenaue Beleuchtung und Schattierung. Dadurch wirken die Schiffe in **Homeworld 2** trotz des ansprechenden Schiffdesigns nicht ganz so beeindruckend wie bei der Konkurrenz.

Wer schlägt wen?

In den Echtzeit-Schlachten basiert Erfolg oder Misserfolg auf dem Stein-Schere-Blatt-Prinzip. Winzig kleine Bomber schalten selbst große Pötte wie Trägerschiffe mühelos aus, sind aber leichte Beute für Jäger und Flak-Fregatten. Fregatten wer-



3. Von allen Seiten
Kaum ist die erste Welle besiegt, springen vier Vaygr-Trägerschiffe in das System und beginnen sofort mit dem Bau von weiteren Fregatten, Corvetten und Jägern. Jetzt heißt es schnell handeln: Unsere Bomber machen sich sofort auf den Weg und schalten zunächst die Produktions-Module (im Bild rot markiert) aus, um so den Nachschub zu unterbinden. Dann muss der Träger dran glauben.



4. Überlistet
Trotz unserer guten Verteidigung stoßen einige gegnerische Kaper-Fregatten bis zur Schiffswerft vor: Dort setzen die Schiffe Entermannschaften ab, die mit der Eroberung der Werft beginnen. Zuerst zerstören wir die Fregatten, anschließend schicken wir unsererseits mit Marines beladene Frachter zur Werft, um die Vaygr-Entermannschaften auszuschalten. Geschafft, Mission erfüllt.

Die Raumschiffe in Homeworld 2: Was nicht im Handbuch steht!

Schlachtkreuzer
Schlachtkreuzer sind die gefährlichsten Schiffe, aber sehr träge. Gruppieren Sie die Giganten nicht mit Ihrer Flotte, sondern bewegen Sie einen Schlachtkreuzer immer separat zum Rest Ihrer Schiffe.

Trägerschiff
Zum Bau von Fregatten in vorderster Front ist ein Träger gut zu gebrauchen – ansonsten taugt das große Schiff nur als mobile Reparatur-Basis.

Zerstörer
Sie dürfen leider nur fünf dieser schlagkräftigen Schiffe bauen – achten Sie also darauf, dass sich permanent Rohstoff-Sammler zu Reparaturzwecken in der Nähe aufhalten.

Fregatte
Fregatten gibt es für jeden Zweck. Daher sollten Sie die Zusammenstellung der Fregatten immer an die jeweilige Mission anpassen und unbrauchbare Schiffe verschrotten.

Corvette
Corvetten sind in den letzten Missionen nur noch als Geleitschutz für Bomber zu gebrauchen.

Raumjäger / Bomber
Im Gegensatz zu Jägern sind Bomber auch in späteren Missionen noch sehr effektiv – vor allem gegen Trägerschiffe.

den dagegen in Nullkommanix von Zerstörern und Kreuzern zerbröselt, die wiederum aufgrund fehlender Bewaffnung leichte Beute für Bomber sind. Bildlich gesprochen bietet **Homeworld 2** allerdings so viele Steine, Scheren und Blätter an, dass man sich des Öfteren entscheiden muss: Will ich jetzt die gegnerischen Bomber mit Raumjägern, Flak-Fregatten oder Anti-Jäger-Corvetten aufhalten? Wie man seine eigene Flotte zusammensetzt, hängt ergo vom persönlichen Spielstil ab – ein alles überragendes „Superschiff" gibt es sowieso nicht. Obendrein muss man sich in der Einzelspieler-Kampagne an Einheiten-Limits halten; mehr als 21 Fregatten oder 14 Corvetten dürfen Sie nicht bauen. Das nervt in den späteren Missionen etwas, da man in der Regel genug Ressourcen hätte, um weitaus mehr Einheiten in die Schlacht zu werfen.

Apropos Bau von Schiffen: Dazu müssen Sie zunächst einmal entsprechende Technologien erforschen und anschließend das Mutterschiff oder andere produzierende Einheiten mit speziellen Modulen ausrüsten, die den Bau entsprechender Schiff-Typen ermöglichen. Für diese Module gibt es nur eine begrenzte Anzahl von Plätzen, außerdem wollen auch noch Module wie Feuerleit-Zentrale oder besondere Sensoranlagen irgendwo untergebracht werden.

Schwerer Brocken

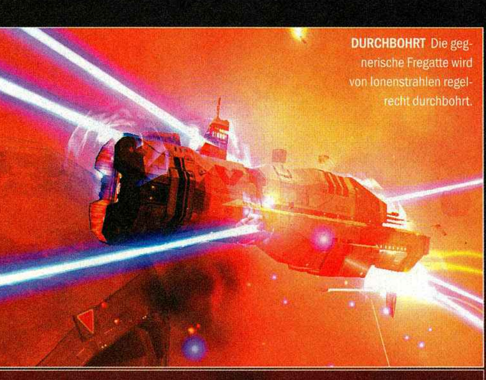
Die Grundeinstellung Ihrer Einheiten stellen Sie über drei Verhaltensmuster (passiv, defensiv, aggressiv) ein, zusätzlich dazu lassen sich Gruppen aus Jägern, Fregatten und Großkampfschiffen noch in drei unterschiedliche Schlachtformationen organisieren. Da in den Kämpfen ziemlich viel Mikromanagement vonnöten ist (um beispielsweise zur rechten Zeit die Bomber loszuschicken), kann das Spiel jederzeit per Pause-Funktion angehalten und die entsprechenden Befehle erteilt werden. Oftmals wird zeitgleich an unterschiedlichen Orten innerhalb eines Levels gekämpft, wodurch man schon mal den Überblick

MEINUNG
DIRK GOODING



Homeworld 2 würde ich trotz des hohen Schwierigkeitsgrades sofort kaufen!

Das Schlechte gleich vorweg: **Homeworld 2** kann nicht mehr die totale Begeisterung bei mir auslösen, die ich beim Vorgänger verspürte. Der Grund ist banal: Die Idee eines komplett dreidimensionalen Echtzeit-Schlachtfeldes mit riesigen Raumschiffen anstelle von Panzern oder Orks ist halt nicht mehr so frisch wie im Jahr 1999, als **Homeworld** veröffentlicht wurde. Trotzdem hat Relic Entertainment mit **Homeworld 2** einen exzellenten Job abgeliefert: Die Grafik ist zeitgemäß, Steuerung sowie Menüführung wurden deutlich verbessert und die Präsentation der interessanten Story ist um Welten besser als beim Vorgänger. Der hohe Schwierigkeitsgrad verlangt mir allerdings einiges ab; so schwer hatte ich **Homeworld** nicht in Erinnerung. Was bleibt, ist ein knüppelschweres, aber sehr atmosphärisches Echtzeit-Strategiespiel, das die elegantesten Raumschlachten der PC-Geschichte auf den Monitor malt. Als Sci-Fi-Fan würde ich mir **Homeworld 2** daher sofort kaufen, **Warcraft**-Spieler bleiben allerdings lieber bei **Frozen Throne**.


DURCHBOHRT Die gegnerische Fregatte wird von Ionenstrahlen regelrecht durchbohrt.


BREITSEITE Der asymmetrisch geformte Vaygr-Zerstörer wurde von uns erst per Marine-Fregatte gekapert und leistet nun gute Dienste als mobile, schwer gepanzerte Raketenplattform.

verlieren kann. Außerdem trägt der sehr hohe Schwierigkeitsgrad nicht gerade dazu bei, dass man sich entspannt zurücklehnen und seinen Schiffen in der Schlacht zusehen kann. Da bestimmte Ereignisse in den Missionen von Aktionen des Spielers ausgelöst werden, entstehen oft unfaire Situation wie ein Großangriff mit Bombern, auf die man in den seltensten Fällen vorbereitet ist. Dadurch wird man gezwungen, sich den Ablauf einer Mission genau einzuprägen und bestimmte Aktionen erst dann auszulösen.

Fazit: Trotz der Kritik ist **Homeworld 2** den Konkurrenten **O.R.B.** und **Haegemonia** in puncto Story, Atmosphäre, Vielfalt und Spielspaß überlegen. Für Sci-Fi-Fans ist das Spiel ohnehin ein Pflichtkauf – nach dem Aus für **Galaxy Andromeda** ist kein anderes Spiel in Sicht, dass auf ähnlich hohem Niveau rangiert. DIRK GOODING



TESTURTEIL
Homeworld 2

ENTWICKLER Relic
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

84

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 1.500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Große Einheiten-Vielfalt
+ Stimmungsvolle Grafik & Sound
+ Vereinfachte Bedienung
- Nur eine Rasse spielbar
- Einzelspieler-Modus sehr schwer

GRAFIK	83%
SOUND	88%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HAEGEMONIA** oder **O.R.B.** mochten.

Galactic Civilizations



BUTTON-WIRRWARR Die Bedienoberfläche mag auf den ersten Blick unübersichtlich wirken, mit der Zeit lernt man das schnelle Interface aber zu schätzen.

HIGHLIGHT Abgesehen von kleinen Render-Videos – wie hier bei der Entdeckung einer neuen Technologie – versprüht die Grafik Neunzigerjahre-Charme.

Waren Sie auch so **enttäuscht von Master of Orion 3?** Galactic Civilizations macht alles besser.

Die Namensverwandtschaft mit Sid Meiers Oldie **Civilization** ist kein Zufall. Dass der Klassiker für **Galactic Civilizations** Pate stand, sieht man dem Spiel an jedem Menübutton an. Klar, statt Städte zu gründen, kolonisieren Sie Planeten, statt Bronzelegierungen zu erforschen, suchen Ihre Wissenschaftler nach effektiveren Laserkanonen – aber alle wesentlichen Elemente des Großvaters (Forschung, Diplomatie, Aufbau, Kriegsführung) sind auch hier vertreten. Missionen hat **Galactic Civilizations** nicht zu bieten. Es gibt nur eine große Kampagne, in der Ihr Volk – die Menschen – zur vorherrschenden Macht im Universum aufsteigen soll. Die lässt sich dafür aber genau Ihren Wünschen anpassen. Sie dürfen die Regierungsform (Technokraten erhalten etwa Boni auf die Forschung, Populisten auf die Zufriedenheit der Bevölkerung), Siegbedingungen, Gegner (KI-Stärke, freundlich oder feindlich) und die Galaxie (besiedelbare Planeten, Sternendichte) frei wählen. Die Möglichkeiten, zur Supermacht zu werden, sind schier unbegrenzt. Kriegerische Naturen erobern nach Herzenslust, auch wenn das Kampfsystem fast ebenso rudimentär wie das der ersten beiden **Civilization**-Teile ist. Friedliebende Spieler verhandeln im umfangreichen Diplomatie-Menü oder versuchen, den Lebensstandard ihrer Schützlinge so weit zu verbessern, dass andere Völker freiwillig überlaufen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Für Rundenstrategen ein echter Leckerbissen – trotz altbackener Optik.

Es hat eine Weile gedauert, bis ich mich in **Galactic Civilizations** eingefuchst hatte. Weder das dünne Handbuch noch die Tutorialfunktion waren eine große Hilfe. Im offiziellen Forum unter www.galciv.com habe ich dann aber nicht nur vielversprechende Taktiken, sondern auch viele von Fans erstellte Add-ons gefunden, mit denen der Krieg der Sterne gleich noch mal so viel Spaß macht. **Galactic Civilizations** erfindet zwar das Rad nicht neu, denn das meiste ist schlicht aus **Civilization** und **Master of Orion** geklaut. Aber die schiere Fülle der Möglichkeiten in der Diplomatie, der Forschung und Kriegsführung garantiert wochenlangen Spielspaß. Jede Partie verläuft anders und die cleveren Computergegner sind auch für Profis mehr als eine Herausforderung. Schade nur, dass eine Mehrspieleroption fehlt.

TESTURTEIL
Galactic Civilizations

ENTWICKLER Stardock Corp.	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** 30.09.2003
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

75

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 400 600 800
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Komplexes Diplomatie-System
- + Clevere KI-Gegner
- + Viele Fan Add-ons
- − Keine richtigen Kampagnen
- − Zu wenig Statistiken

GRAFIK	40%
SOUND	41%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	52%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CIVILIZATION 3** oder **MASTER OF ORION 3** mochten.



Casino Inc.: The Management



KLASSIKER Mit den berühmten einarmigen Banditen sichern Sie sich in Casino Inc. Ihre private Rente.

Von wegen „Rien ne va plus“: Die Wirtschaftssimulation Casino Inc. geht in die Verlängerung.

Nachdem Sie in den drei Städten des Hauptprogramms bereits hunderten von Touristen erfolgreich die Urlaubskasse aus der Tasche ziehen konnten, gibt es im Add-on **The Management** wieder viel für Sie zu tun. Drei neue Städte warten darauf, in Ihr Glücksspiel-Imperium aufgenommen zu werden. Außerdem können Sie für die Gestaltung Ihrer Kasinos nun aus zwölf Themen – von der Raumfahrt bis zur Spielzeugkiste – wählen. Die Spielziele haben sich hingegen nicht verändert. Nach wie vor sollen Sie beispielsweise einen Marktanteil von 15 Prozent im Glücksspielsektor erreichen. Dafür dürfen Sie Ihre Spielhöllen mit allerlei neuem Mobiliar füllen. So zockt Ihre Kundschaft neuerdings auch an Video-Poker-Automaten, entspannt sich in modernen Sitzsäcken oder lässt es sich beim Table Dance gut gehen. Eine gelungene Erweiterung für all jene, die das Hauptprogramm bereits durchgespielt haben. Allen anderen dürfte das Add-on durch nach wie vor fehlende Automatikfunktionen für anfallende Fleißarbeiten zu hektisch und unübersichtlich sein. So müssen Sie wie bisher Störenfriede selbst vor die Tür setzen und werden im Minutentakt mit Werbeangeboten belästigt. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Casino Inc. Add-on

ENTWICKLER Hothouse	**ANBIETER** Konami
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

66

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 – 900 – 1.500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Drei neue Städte
+ Sechs neue Casino-Themen
+ Neue Attraktionen
- Soundkulisse auf Dauer nervig
- Keine Automatik-Funktionen

GRAFIK	69%
SOUND	63%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CASINO INC.** oder **CASINO TYCOON** mochten.

No Man's Land



SEGEL SETZEN Spanier und Engländer stechen mit stattlichen Schiffen in See.

VON GUT UND BÖSE Selbstablaufende Sequenzen in Spielgrafik erzählen die Hintergrundgeschichte von No Man's Land.

EFFEKTREICH No Man's Land sieht nicht zuletzt durch zahlreiche Grafikeffekte sehr gut aus.

Related Designs nahm sich die PC-Games-Kritik zu Herzen und legte noch einmal Hand an No Man's Land.

Eine Terminverschiebung um mehr als einen Monat nahmen Entwickler Related Designs und Vertrieb CDV in Kauf, um dem Wildwest-Abenteuer **No Man's Land** den letzten Feinschliff zu geben. Eine lohnende Investition, denn die Verkaufsversion – seit dem 26. September im Handel – ist nun wesentlich runder als die ursprüngliche Testversion. Nach wie vor kämpfen Sie in den 32 Missionen der drei Kampagnen als Offizier Carvinez gegen den englischen Freibeuter Drake, vertreiben mit Wald- und Prärie-Indianern die Kolonialmächte aus dem heiligen Land der Urahnen und erleben den Werdegang der Pionier-Familie Sanders. Dank Verbesserungen im Bereich der Steuerung spielt sich all das jedoch wesentlich angenehmer. So lassen sich Gebäude und Einheiten inzwischen problemlos selektieren, ohne dass Sie Hotspots mit chirurgischer Genauigkeit anvisieren müssen. Auch die künstliche Intelligenz erfuhr Änderungen, die das Nervenkostüm schonen. So wurden beispielsweise Ihre Truppen in die Benimmschule geschickt und leisten nun brav Gehorsam. Außerdem klumpen die Kolonialstreitkräfte und Rothäute im Angriffsfall nicht mehr zusammen, sondern verteilen sich besser auf dem Schlachtfeld. Darüber hinaus drosseln schnellere Einheiten ihre Geschwindigkeit mit Rücksicht auf langsamere Kameraden, sofern sie in der gleichen Formation marschieren. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

No Man's Land macht nun deutlich mehr Spaß.

Würden alle Entwickler und Publisher ähnlich reagieren wie Related Designs (America) und CDV – die Welt wäre wieder ein wenig spielenswerter. **No Man's Land** lässt sich in der Verkaufsversion endlich vernünftig steuern. Sie verlieren keine Truppen mehr, weil Ihr Gefolge gerade in den Sitzstreik getreten ist und es scheitern auch keine groß angelegten Angriffe mehr, weil es Ihnen erst nach einer halben Minute gelingt, den gegnerischen Wachturm anzuklicken. Neben diesen groben Schnitzern in der Steuerung wurden auch diverse andere Bugs bereinigt. So bleiben Pferde beispielsweise nicht mehr in Formationen gelistet, wenn ihr ehemaliger Reiter das Zeitliche segnet. Alles in allem macht **No Man's Land** deutlich mehr Spaß und hat sich eine Aufwertung redlich verdient. Nur die etwas träge Geschichte und das Fehlen wirklicher Innovationen versagen dem Titel nach wie vor den Sprung in die absolute Referenzklasse.



TESTURTEIL
No Man's Land

ENTWICKLER Related Designs
ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

81

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1.500 – 1.900 – 2.500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Hübsche 3D-Welten
+ Umfangreiche Kampagne
+ Stimmiger Sound
- Wenig Innovationen
- Schwache Story

GRAFIK	87%
SOUND	84%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	82%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF MYTHOLOGY** oder **AMERICA** mochten.











ALIENS, MUTANTEN, TRANSGENETISCHE. SEIT DEM 26. SEPTEMBER 2003 AUF DIESEM PLANETEN.

WWW.UFO-AFTERMATH.COM

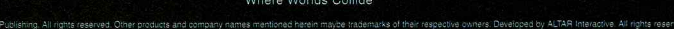








ALTAR









You Don't Know Jack 4

Rüdiger
KATEGORIE WÄHLEN

Ha! Hab ich dich endlich!

Du riechst so nach Dolly Buster!

Das gibt's doch gar nicht!

IRREFÜHREND Nach wie vor ist meistens unklar, welche Fragen sich hinter den Rubriken verstecken.



JEDERZEIT VERFÜGBAR Dank des neuen Online-Services muss niemand mehr mit sich selbst spielen.

"Da war so'n Typ, so'n Geist, der hat'n Kiddie schräg angelabert, das mit sei'm Alten auf'm Gaul saß. Ich mein, so voll verführungstechnisch. Und am Schluss ist der Kleene abgenippelt."

1 Heines' "Deutschland. Ein Wintermärchen"
2 Schillers "Der Taucher"
3 Storms "Der Schimmelreiter"
4 Goethes "Erlkönig"



HINTERHÄLTIG Wenn Sie glauben, dass ein Mitspieler die Frage nicht beantworten kann, können Sie ihn „nageln" und so zum Antworten zwingen.

Wissen ist Macht und **nichts wissen macht nichts** – das gilt auch für die abgedrehteste Computer-Quizshow.



Günther Jauch ist Ihnen zu langweilig, Jörg Pilawa zu trocken und von Matthias Opdenhövel haben Sie ohnehin noch nie gehört? Gute Nachrichten: Nach drei Jahren Klamaukpause kehrt Showmaster Jack zurück und hat 600 taufrische und wie immer aberwitzige Fragen im Gepäck, die Ihr Allgemeinwissen gründlich auf die Probe stellen. In Kategorien wie „Wirbeltiere & Tote Orthopäden" oder „Abkürzungen & Dein Intimbereich" werden ernsthafte und knifflige Fragen humorvoll aufbereitet. So macht Quizzen Spaß! Leider ist es nicht mehr möglich, eine lange Rate-Session mit 21 Fragen zu spielen. Lediglich sieben Runden bestreitet das maximal dreiköpfige Rateteam. Dafür wurde das Quiz um zwei neue Fragetypen erweitert. So müssen Sie beim „Suchbabenstalat" mit den Buchstaben eines mehr oder weniger sinnigen Wortes den gesuchten Begriff zusammenbasteln. In der Rubrik „Wann War Was?" geht es darum, historische Ereignisse oder Feiertage zeitlich korrekt einzuordnen. Und nach wie vor gilt: Mehr Spieler, mehr Spaß. Dank des komfortablen Online-Modus müssen Sie aber nicht mehr auf Mehrspielerduelle verzichten, nur weil gerade kein Mitrater zugegen ist. Dank ständig verfügbarer Chat-Funktion geht's dabei sogar genauso launig zu wie in einer munteren Dreierrunde. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
You Don't Know Jack 4

ENTWICKLER Berkeley Systems
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 3, Internet: 2, Netzwerk: -, 3 Sp./Packung

83

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.000 – 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ 600 neue Fragen
+ Gewohnt schräge Aufmachung
+ Gelungener Online-Modus
+ Witzige Werbespots nach dem Spiel
− Lediglich sieben Fragen pro Runde

GRAFIK	68%
SOUND	90%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	84%
EINZELSPIELER	65%

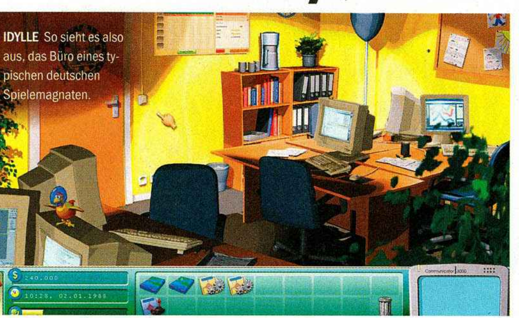
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **YOU DON'T KNOW JACK 3** oder **WER WIRD MILLIONÄR** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Jack sei Dank – nageln ist wieder salonfähig!

Jack is back! Endlich werden wieder Rezepte zum schmackhaften Zubereiten von Jugendbuchhelden wie Klößchen aus **TKKG** ausgetauscht und voll krasse Gedichte rezitiert. **YDKJ** ist nach wie vor die erste Wahl für einen launigen Abend am heimischen PC. Schade nur, dass die Quizrunden auf sieben Fragen begrenzt sind – Sonderrunden wie „Schnickschnack" oder die neuen Rätseleinlagen „Suchbabenstalat" und „Wann War Was?" werden so wesentlich seltener ausgelöst. Dafür hat mich der Online-Modus überrascht. Dank Chatfunktion wird hier geflucht und gekeift, als hätte man gerade die eigene Schwester „genagelt" – unter Jack-Fans der Fachbegriff für die Möglichkeit, ein ahnungsloses Opfer zum Antworten zu zwingen. Hoffentlich lässt der fünfte Teil nicht wieder so lange auf sich warten.

Game Tycoon


IDYLLE So sieht es also aus, das Büro eines typischen deutschen Spielemagnaten.

Mit Computerspielen Millionen scheffeln ist gar nicht so leicht. Und leider gar nicht so spaßig.

Vor zwei Jahren versuchte sich bereits der **Software Tycoon** am simulierten Spielebusiness – und scheiterte kläglich. Der **Game Tycoon** macht vieles besser, aber nichts so richtig gut. Was auch daran liegen mag, dass die Entwickler zu viel beim Vorbild abgeschaut haben. So klicken Sie hüben wie drüben aus Programmteilen wie Sprite-Technik, PC-Speaker-Sound und Textausgabe ein Spielkonzept zusammen, das anschließend Grafiker, Komponisten und Programmierer auf Kassette (das Spiel startet 1982) bannen sollen. Was nun noch fehlt, ist ein Vertrag mit einem Publisher (und der ist nicht immer einfach zu finden), und schon wandert das fertige Produkt übers Kopierwerk in den Laden. Ob Sie damit Gewinn einfahren, hängt vor allem davon ab, ob Sie das Projekt rechtzeitig abgeschlossen haben (schönen Gruß ans **Duke Nukem**-Team), ob Sie den Publikumsgeschmack getroffen haben (lässt sich über eine Marktforschungszeitschrift herausfinden) und ob Sie einen profitablen Publisher-Vertrag abgeschlossen haben. Schön: Auch nach vielen Spielstunden ist ein Patentrezept für den Erfolg schwer zu finden. Schade: Man verbringt fast die ganze Zeit damit, Projekte zusammenzuklicken und dann auf deren Fertigstellung zu warten. RÜDIGER STEIDLE


TESTURTEIL
Game Tycoon

ENTWICKLER Enjoy Entertainm.	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 300 – 400 – 600
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

49

PRO & CONTRA
+ Großer Technologiebaum
+ Bleibt lange herausfordernd
- Eingeschränkte Möglichkeiten
- Spielablauf wiederholt sich schnell
- Ein echter Ressourcenfresser

GRAFIK	49%
SOUND	33%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	25%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SOFTWARE TYCOON** oder **MAD TV** mochten.

Torres

Das Brettspiel des Jahres 2000 wurde von Dartmoor Softworks auf den PC umgesetzt. Ziel des Spiels ist es, auf quadratischen Feldern Burgen zu bauen und selbige mit Rittern zu besetzen. Je höher die Festung und je mehr Figuren darauf, desto höher die gewonnene Punktzahl. Damit Sie die Übersicht behalten, lässt sich die Grafik drehen und zoomen. Bis zu vier menschliche Spieler dürfen gegeneinander antreten. Sind gerade keine Freunde zugegen, übernimmt der Computergegner deren Rolle. Problem dabei: Das digitale **Torres** bietet absolut nichts, was es vom Brettspiel abheben würde – und eignet sich deshalb nur für jene, die unbedingt vor dem Monitor spielen wollen. THOMAS WEISS



ZWECKMÄSSIG Das grafische Gewand ist nicht besonders spektakulär ausgefallen.

TESTURTEIL
Torres

ENTWICKLER Dartmoor	**ANBIETER** NBG
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

RAFIK	21%
OUND	40%
TEUERUNG	61%
TMOSPHÄRE	35%
PIELDESIGN	60%
IEHRSPIELER	50%

40

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CARCASSONNE** oder **DAS VERRÜCKTE LABYRINTH** mochten.

Tactical Commanders

Das erste Massive-Multiplayer-Online-Taktikspiel heißt **Tactical Commanders**. Wobei „massive“ eher relativ ist; in die Schlacht ziehen maximal 30 Hobby-Generäle gleichzeitig. Und das geht so: Vier Fraktionen tragen auf einem fernen Planeten einen Science-Fiction-Krieg aus. Wenn Sie auf der Übersichtskarte einen umkämpften Sektor entdeckt haben, marschieren Sie mit Ihrer Privatarmee aus sechs bis zwölf Einheiten los. Dort angekommen führen Sie Ihre Truppen in bekannter Echtzeit-Manier in den Kampf und sammeln Erfahrungspunkte, die Sie in bessere Ausrüstung oder eine größere Streitmacht investieren. Taktische Finessen sucht man allerdings vergebens: Der Stärkere gewinnt. RÜDIGER STEIDLE



CHAOS Bei über 400 Einheiten pro Schlacht kann es ganz schön eng werden.



TESTURTEIL
Tactical Commanders

ENTWICKLER Nexon	**ANBIETER** Flashpoint
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

RAFIK	40%
OUND	31%
TEUERUNG	62%
TMOSPHÄRE	39%
PIELDESIGN	42%
INZELSPIELER	–

40

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARCRAFT** oder **PLANETSIDE** mochten.

Deep Sea Tycoon

Deep **Sea Tycoon** stammt aus der gleichen Entwicklerstube wie **Moon Tycoon**, wirkt jedoch um einiges ausgereifter. Die Unterwasseroptik sieht wesentlich ansehnlicher aus und auch das Spieldesign geriet abwechslungsreicher. Neben einer Kampagne und einem Endlosspiel enthält **Deep Sea Tycoon** 75 Spezialmissionen, in denen Sie Ihre Fähigkeiten als Stadtplaner unter Beweis stellen dürfen. Hier müssen Sie mit Ihrer Tiefseesiedlung Mallorca den Rang als Urlaubsziel Nummer 1 ablaufen oder den Meeresbewohnern einen schmucken Lebensraum schenken. Insgesamt ein abwechslungsreiches Aufbau-Strategiespiel, das mit seiner extrem simplen Infrastruktur echte Aufbau-Routiniers jedoch schlichtweg unterfordert.

DAVID BERGMANN



GEFLUTET Allerlei Lebewesen bevölkern Ihre Unterwassersiedlung.

TESTURTEIL
Deep Sea Tycoon

ENTWICKLER Anarchy Enterprise	**ANBIETER** New Media
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

57

GRAFIK	67%
SOUND	43%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	45%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SIM CITY 4** oder **VIRTUAL CITY** mochten.

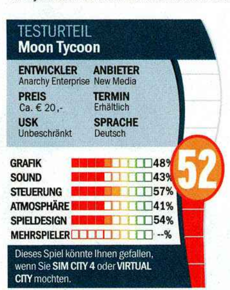
Moon Tycoon

In **Moon Tycoon** besiedeln Sie in drei Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen oder einem Endlosmodus das Weltall. Während Sie die Energieversorgung mit Elektrizität, Sauerstoff und Wasser sicherstellen, verscherbeln Sie Helium und Uran an die daheimgebliebenen Erdlinge und bessern die Kolonialkasse zusätzlich durch Touristenfallen wie Casinos auf. **Moon Tycoon** kommt jedoch kaum über das Genre-Mittelmaß hinaus. Die Handelsoptionen beschränken sich auf Verkaufen oder Nichtverkaufen sowie minimale Preistreiberei und die Kampagne ist lediglich ein episodenhaftes Endlosspiel mit kaum nennenswerter Story. Aufgrund kaum vorhandener Infrastruktur eignet sich **Moon Tycoon** gerade noch für Einsteiger.

DAVID BERGMANN



FARBENFROH Das Stadtbild Ihrer Kolonien wird von hysterisch blinkenden Neonlichtern bestimmt.



TESTURTEIL
Moon Tycoon

ENTWICKLER Anarchy Enterprise	**ANBIETER** New Media
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

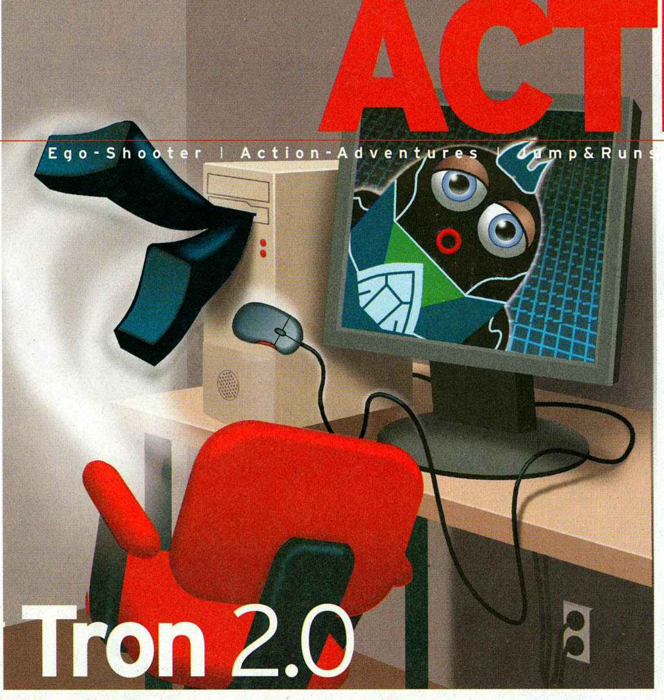
52

GRAFIK	48%
SOUND	43%
STEUERUNG	57%
ATMOSPHÄRE	41%
SPIELDESIGN	54%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SIM CITY 4** oder **VIRTUAL CITY** mochten.


LU AUF SPIEL
PC CD-ROM
39,99
FLUCH der KARIBIK
FLUCH DER KARIBIK
Das Spiel zum aktuellen Kinofilm.
Ab 6 Jahren*. Art. Nr: 914 3834
Auch für XBox erhältlich.
PlayStation 2
Doppelpack
the Getaway
PlayStation 2
PRIMAL
Setpreis
49,95
PLAYSTATION 2 DOPPELPACK
Zwei PS2 Superhits zum Geizpreis! Primal "Grusel Action-Adventure" und the Getaway "Gangsterepos in London". Ab 16 Jahren*
Vorschau. Demo. Cheats.
Rund um PC und Konsolen.
GAMES!
WWW.SATURN.DE


KONAMI
WENN DU IN DEN HIMMEL WILLST, KOMMST DU AN DER HÖLLE NICHT VORBEI!
Release: Oktober '03
PC CD-ROM
APOCALYPTICA
APOCALYPTICA™
Wenn die Hölle auf Erden ausbricht, ist der Himmel nicht weit.
In diesem Einzel- wie Mehrspielergame treten bis zu 16 Spieler gegeneinander an: Wahlweise auf der Seite Gottes oder Satans. In solchen Extremsituationen sind herkömmliche Waffen natürlich fehl am Platz. Deshalb gibt es ein vernichtendes Spektrum an Feuer- und Nahkampfwaffen und natürlich an Magie. Genau richtig, um der völlig verwüsteten Erde den letzten Schliff zu geben. In der Third-Person-Perspektive durchstreifst du bizarre Landschaften und verlassene Orte. Zum Beispiel mit der Kettensäge. Das Inferno wird untermalt von einem Soundtrack, der jede Death Metal Kombo als Kirchenchor dastehen lässt. Mach dich auf den Weg und genieße die Apocalypse.
www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com | www.apocalyptica.net
KONAMI ® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. © 2003 KONAMI & Extreme FX. All rights reserved. APOCALYPTICA is a trademark or registered trademark of KONAMI CORPORATION. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
POWERED BY gamespy
PC CD-ROM



Tron 2.0

Obwohl in diesem Jahr mit **Half-Life 2**, **Far Cry** und **Call of Duty** noch große Action-Titel bevorstehen, wird **Tron 2.0** bereits jetzt vielfach als das Actionspiel des Jahres bejubelt. Grund dafür ist vor allem das vor Innovation strotzende Spieldesign, aber auch die Technik überzeugt: Die Grafik wird für ihren Effektreichtum in höchsten Tönen gelobt, Musik und Soundeffekte bezeichnen die PC-Games-Leser als „spannungsfördernd" und „bombastisch". Negativ aufgefallen ist hingegen vor allem der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Vor allem im späteren Spielverlauf treffen die Computergegner mit beinahe jedem Schuss, zudem unterbrechen etwas hakelige Jump&Run-Einlagen den Spielfluss. Nichtsdestotrotz ist das Leservotum eindeutig: Satte 93 Prozent aller Käufer würden **Tron** weiterempfehlen.

VIER FRAGEN AN DEN EXPERTEN

„Etwas Vergleichbares **hat es noch nie gegeben.**"

PC Games: Was macht für dich den Reiz des Tron-Szenarios aus?

Fröhlich: „Der Film hat mich auf zwei verschiedenen Ebenen beeindruckt: Zum einen war ich von der bombastischen Optik begeistert – etwas Vergleichbares hatte es noch nie gegeben. Objekte, Charaktere und die ganze Umgebung waren so einmalig futuristisch gestaltet, dass man sich beim Betrachten tatsächlich in eine andere Welt versetzt fühlte. Und zum anderen gefiel mir die raffinierte Geschichte – wer wusste damals schon, wozu Computer in ein paar Jahren imstande sein würden. Das nutzte der Film **Tron** aus, um trotz der Sci-Fi-Handlung ein glaubwürdiges Bedrohungsszenario zu kreieren. Auch beim **Tron**-Spiel rührt ein Großteil der Faszination von der unverbrauchten Thematik her. Zumindest in dieser Perfektion gab es noch nichts Derartiges."

PC Games: Welche Filmelemente wurden deiner Meinung nach im Spiel besonders gut umgesetzt?

Fröhlich: „Die Grafik ist sehr gelungen und fällt jedem **Tron**-Fan sicher als Erstes auf. Dank der Glow-Effekte wirken insbesondere die Charaktere überaus authentisch. Hier merkt man deutlich, dass die Spielemacher unter anderem mit dem damaligen Filmgrafiker Syd Mead als grafischem Berater zusammengearbeitet haben. Auch die Lightcycle-Rennen wurden exzellent umgesetzt, wenngleich man sich an die Steuerung zunächst gewöhnen muss."



FILMEXPERTE Jürgen Fröhlich ist Chefredakteur des Kino- und DVD-Magazins WIDESCREEN.

PC Games: Hättest du dir eher eine echte Fortsetzung der Story gewünscht oder bist du mit der aktuellen Lösung zufrieden?

Fröhlich: „Eine Story mit mehr Rückbezügen zum Film wäre sicher schön gewesen, allerdings hätten jüngere Spieler, die den Film nicht kennen, dann Verständnisprobleme gehabt. Außerdem können die Entwickler nun ohne größere Schwierigkeiten auf der Thematik aufbauen und weitere **Tron**-Spiele produzieren. Eine interessante Alternative wäre sicher auch gewesen, die Filmgeschichte nachzuspielen – oder zumindest Ereignisse, die parallel zum Filmplot ablaufen."

PC Games: Zu welchen Filmen außer **Tron** würdest du dir noch Umsetzungen wünschen?

Fröhlich: „Es gibt ja schon eine ganze Menge: Das **The Fast and the Furious**-Thema wurde von **Midnight Club 2** und **Need for Speed: Underground** aufgegriffen, gleich mehrere **Herr der Ringe**-Spiele sind schon längst in der Mache. Gut hat mir auch das Action-Adventure **The Great Escape** zum gleichnamigen Film mit Steve McQueen gefallen. Als Fan der klassischen Lucas-Arts-Adventures würde ich mich sehr über Spiele zu den beiden ersten **Indiana Jones**-Filmen freuen – aber bitte mit harten Rätselnüssen. Die neueren Action-Adventures passen meiner Meinung nach nicht richtig zum Indy-Flair. Was ich mir noch wünsche: einen Action-Kracher zur **El Mariachi**-Serie und ein spannendes Action-Adventure zum TV-Thriller **24**."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	2
Soundeffekte	2+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	4
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Innovationen	1
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Tron 2.0 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Dichte, an den Film angelehnte Atmosphäre
2. Außergewöhnlicher, authentischer Grafikstil
3. Ausgefallene Waffen (Diskus)
4. Rollenspielelemente bei Charakter-Entwicklung
5. Kurzweilige Lightcycle-Rennen

–
1. Stellenweise frustrierend schwierig
2. Kein Splitscreen-Modus bei Lichtrennen
3. Nervige Jump&Run-Einlagen
4. Gegner häufig unnatürlich treffsicher
5. Auf Dauer zu eintönige Optik

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ANDREAS SCHNEIDER, Zivi aus Saarwellingen:
„Als ich erstmals von **Tron 2.0** hörte, war ich ziemlich skeptisch, da es noch nie zuvor eine ähnliche Spielwelt gab. Als ich es dann jedoch angespielt hatte, konnte ich mich nicht mehr davon losreißen. Die interessante Grafik, die innovative Spielwelt und nicht zuletzt die lustigen Dialoge: In diesem Spiel ist einfach alles perfekt."

MARKUS HOPPE, Schüler aus Wilhelmshaven:
„Da ich schon immer ein Fan des Filmes war, habe ich mich tierisch gefreut, dass ein Spiel mit der **Tron**-Thematik erscheinen wird. Die ersten Screenshots sahen zwar sehr wirr aus, dennoch hat der Test mich überzeugt. Gleich am ersten Tag habe ich es mir gekauft und bin begeistert. Einer meiner besten Einkäufe!"

CHRISTOPH STIRNER, Schüler aus Wien:
„Das Spiel gehört zu den besten in diesem Jahr, da es auf erfrischende Art und Weise sowohl innovativ als auch lustig ist. Es ist optisch zwar nicht so gut wie **Unreal 2** oder **UT 2003**, aber die Ecken und Kanten fallen bei den wunderschönen Lichteffekten gar nicht weiter auf. Lediglich der hohe Schwierigkeitsgrad trübt den guten Gesamteindruck."

MARC FRETZ, Schüler aus Wiltz:
„Dieses Spiel ist absolut weiterzuempfehlen. Ohne die lästigen Jump&Run-Einlagen hätte es von mir persönlich mindestens eine 90-Prozent-Wertung erhalten. Diese Hüpf-Parts heben das Frustpotenzial allerdings deutlich – gut, dass es Quickload gibt. Ansonsten ist das Spiel einfach nur gelungen. Hoffentlich gibt es einen Nachfolger."

DEMO

VIDEO

Yager

Fetzige Luftkämpfe, geniale Grafik und erstklassige Sprüche – **Yager ruft alte Wing-Commander-Gefühle wach.**



FEUER FREI Mit der zielgenauen Rail-Gun können Sie kleinere Jäger mit einem einzigen Schuss erledigen. Dazu brauchen Sie allerdings einiges an Übung.



PIRATENANGRIFF Mit feuernden Kanonen verfolgt Magnus Tide ein U-Boot der Piraten.

Die Geschichte von **Yager** spielt gegen Ende des 21. Jahrhunderts: Konzerne regieren die Welt und herrschen über ganze Landstriche. Hier und da existieren noch ein paar rechtsfreie Gebiete, so genannte Freihandelszonen. Ohne Aufsicht durch Konzerne verdienen sich dort Lebenskünstler, Fischer und Händler, aber auch Söldner und Piraten ihren Unterhalt. Für Piloten, deren Jäger oder Frachter keine kräftige Bordbewaffnung aufweist, sind diese Gebiete ziemlich gefährlich. Das weiß auch Magnus Tide. Der Freiberufler arbeitete einst als Söldner für die Proteus-Corporation, verlor bei einem Auftrag aber sein Flugzeug, seine Freundin und seine gesamte Kohle. Ein Glück, dass Magnus kürzlich bei einer Rettungsaktion ein herrenloser LR 4004 Archer in die Hände fiel – ein ausgezeichnetes Kampfflugzeug, das neben starker Bewaffnung und guter Panzerung wie ein Jet fliegen oder wie ein Hubschrauber schweben kann. Mit einer gesunden Portion Selbstbewusstsein hüpft Magnus Tide ins Cockpit des „Sagittarius" getauften Jägers und düst schnurstracks zu seinem alten Arbeitgeber Proteus. Wie passend, denn der Konzern wird gerade von mysteriösen Angriffen heimgesucht.

Back to the roots

Die Story könnte aus einer beliebigen Weltraum-Simulation stammen: In 22 Missionen begibt man sich auf die Suche nach den mysteriösen Angreifern, findet heraus, wer die Drahtzieher sind und macht dem Spuk ein Ende. Während sich Tide in den ersten Missionen noch von einem Ausbilder gängeln lassen muss, avanciert er später schnell zum unentbehrlichen Einzel-Kämpfer, der auch schon mal auf wichtige Spezial-Missionen geschickt wird. Dank einiger unvorhersehbarer Story-Wendungen und durch die technisch wie inhaltlich gelungenen Zwischensequenzen wird die Hetzjagd allerdings nie langweilig. Vor und nach jeder Mission halten besonders die gewitzten Dialoge zwischen Tide und seiner hübschen Team-Partnerin Sarah den Spieler bei der Stange.

Wohin soll's gehen?

Sie können sich im Spiel frei zwischen zwei Cockpit-Ansichten oder der Verfolger-Perspektive entscheiden. Welche Sie wählen, ist reine Geschmackssache und hat keine Auswirkungen auf das Gameplay. **Wing Commander**-Fans werden ihren Spaß mit dem Schadensmodell der Sagittarius haben: Je mehr Treffer das kleine Schiff einsteckt, umso mehr Macken zeichnen sich auch auf der reflektierenden Cockpit-Scheibe ab. Die Missionsziele sind abwechslungsreich und reichen von reinen „Zerstöre jeden Gegner, so schnell es geht!"-Aufträgen über Aufklärungsflüge bis hin zu Eskort- und Bomber-Missionen. Davon abgesehen gibt es auch einige Schießbuden-Einlagen, bei denen Sie zum Beispiel einen Geschützturm testen, indem Sie alte Möbel oder eine überdimensionale Pappmaché-Kuh im Tontauben-Stil abschießen. In einer anderen Mission bedienen Sie einen Wasserwerfer und lösen eine Schiffsblockade auf. Ein nettes Feature: Wenn Sie nebenher kleinere Brände abgestürzter Jäger löschen, bekommen Sie Extrapunkte. Abseits der regulären Missionsziele erledigen Sie aber auch andere Mini-Missionen. Ein Beispiel: Auf der Suche nach einer Kneipe bemerken Sie, wie die Werkstatt eines Mechanikers von Piraten angegriffen wird. Schießen Sie die Fieslinge ab und schon bereichert der Heimwerker Ihr Bordarsenal um eine Rail-Gun! Ihr Spielstand wird im Kampagnen-Modus übrigens automatisch nach größeren Level-Abschnitten sowie nach jeder Mission gespeichert, eine Auto-Save-Funktion gibt's leider nicht.

Superbe Grafik

Egal ob Sie bei strahlendem Sonnenschein über eine Strandküste donnern oder bei Mondschein und starker Bewölkung einen Piratenkreuzer mit Lasersalven kitzeln: An der glatt polierten Optik von **Yager** kann man sich kaum satt sehen. Beispielsweise werden Landschaft, umherschwirrende Flugzeuge und die bombastischen Explosionen von der Wasseroberfläche

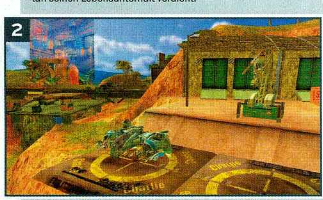
DU HAST ES NÖTIG In den meisten Missionen finden Sie etwas abseits oft nützliche Reparatur-Plattformen, mit denen sich auch größere Schiffsschäden beheben lassen.

So spielt sich Yager

Anhand der dritten Einzelspieler-Mission erklären wir Ihnen das abwechslungsreiche Yager-Gameplay.



Auf der Suche nach Jane's Bar in der Freihandelszone hilft Ihnen Tides alter Kumpel Gary Barret, der sich als Frachterkapitän seinen Lebensunterhalt verdient.



Abseits der Route zur Bar entdecken Sie, dass Hanks Werkstatt angegriffen wird. Helfen Sie ihm – anschließend schenkt er Ihnen eine Rail-Gun, die Sie später gut gebrauchen können.



In der Bar angekommen, bleibt keine Zeit für Drinks. Per Video-Funk setzt Tides Freund Barret einen Notruf ab: Er wird angegriffen!



Leider kommt für Barret jede Rettung zu spät. Als Tide das Wrack findet, erreicht ihn eine Nachricht von Jane's Bar: Ein Schlachtschiff der DST-Corporation ist in der Gegend.



Mit der Rail-Gun von Hank Spanner schalten Sie die Geschütztürme der Greiffenhorst mit nur einem Schuss aus. Um die nervenden DST-Jäger kümmern Sie sich später.



Wer ist das denn?

Der Held, seine Angebetete und ein Schurke – mehr Charaktere braucht man für ein spaßiges Actionspiel nun wirklich nicht!



MAGNUS TIDE: Der Held der Geschichte ist ein echter Sympathiebolzen. Nachdem er in der Freihandelszone für eine Weile untergetaucht war, arbeitet er nun wieder für seine alte Firma Proteus als Söldner.

SARAH MCDAVID: Sie ist Hauptmann der Proteus-Kommunikationseinheit. Wegen eines Zwischenfalls mit Tide hatte man ihr mal eine Beförderung verweigert. Seitdem er wieder bei Proteus arbeitet, „funkt" es buchstäblich zwischen den beiden.

GUNTHER VAN BERG: Dieser hagere Kerl ist der Bösewicht der Geschichte und Kommandant der totalitären DST-Corporation. Er ist ein erfahrener Soldat – Tide wird sich früher oder später mit ihm messen müssen.

Nur Fliegen ist schöner

Fliegen oder Schweben? Wir erklären, welche Vor- und Nachteile die unterschiedlichen Flug-Modi in **Yager** haben.

Jet-Modus



Ideal für: Luft- & Bodenkampf	**Besondere Flug-Eigenschaften:**
Geschwindigkeit: Hoch	Nachbrenner
Auffälligkeit: Leicht zu orten	**Optimale Waffe:** Maschinengewehr, Laser

Hover-Modus



Ideal für: Aufklärung, Fernkampf	**Besondere Flug-Eigenschaften:**
Geschwindigkeit: Niedrig	Schwebeflug
Auffälligkeit: Schwer zu orten	**Optimale Waffe:** Rail-Gun, Raketen

sehr realistisch reflektiert. Solch hübsche Grafikeffekte hat man bisher nur in Grafik-Demos, aber selten in Aktion gesehen. Kehrseite der Medaille sind die Hardware-Anforderungen (siehe Kasten „Leistungs-Check"). Die Wassereffekte bleiben nur Spielern vorbehalten, die eine Grafikkarte mit DirectX-8-Chip oder darüber besitzen.

Steuer-Nachteile

Da sich die Sagittarius sowohl im Jet-Modus als auch im Hover-Modus fliegen lässt, braucht es etwas Übung, um den Kampfflieger in wirklich jeder Situation unter Kontrolle zu behalten. Wenn der Jäger schwebt, bewegt er sich zwar nicht so schnell wie im Jet-Modus, lässt sich aber wesentlich angenehmer steuern. Seitliches Ausweichen sowie elegante Ab- und Auftauchmanöver werden zum Ende des Spiels immer wichtiger. In einer späteren Mission muss man sich beispielsweise von Nebelschwade zu Nebelschwade bewegen, um nicht entdeckt zu werden. Mit Maus und Tastatur funktioniert das zwar nicht 100 Prozent perfekt, allerdings besser als mit Joystick oder Gamepad. Nach etwas Übung meistert man mühelos die hitzigen Dogfights, nimmt Geschütztürme im Schwebe-Modus mit der Rail-Gun aufs Korn oder entwischt per Tiefflug gerade noch einer zielsuchenden Rakete. Die Fluggeschwindigkeit im Jet-Modus lässt sich übrigens per Knopfdruck halbieren, aber leider nicht stufenlos einstellen. Bei Verfolgungsjagden wäre es praktischer, wenn man die Geschwindigkeit dem Gegner anpassen könnte.

Das Leben ist hart ...

... **Yager** auch. Die vor fünf Monaten ausgelieferte Xbox-Version ist aufgrund der Gamepad-Steuerung schon schwierig und auch die PC-Fassung ist eine harte Nuss. Die ersten zehn Levels sind noch vergleichsweise einfach, in den späteren Missionen braucht man indes schon mal mehrere Anläufe, bis es klappt. Sporadische Funk-Flirts mit Ihrer Kollegin Sarah sind zwar nett in Szene gesetzt, lassen aber manchmal präzise Infos über die Missionsziele vermissen. Ist Tides Schiff einmal schwer angeschlagen, hilft eine Stippvisite auf einer Reparatur-Plattform. Auf Ihrem Weg werden Sie auch Zusatzpacks finden, die entweder die Schiffsgeschwindigkeit steigern oder Munition und Sprit liefern.

Da schlägt's zwölf

Wenn Sie sich streng an die Handlung halten und nicht hin und wieder einfach so durch die schönen Levels fliegen, be-



FEUERBALL Mit Salven aus Ihrem Maschinengewehr holen Sie einen Angreifer nach dem anderen vom Himmel.



TONTAUBEN? In Missionen testen Sie das Dachgeschütz einer Bar. Hier zerschießen Sie Möbel, Drohnen und sogar eine Papp-Kuh.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 22 Levels
- Atemberaubende Grafik
- Deutsche Sprachausgabe
- Jet- und Hover-Modus
- Mehrspielermodus folgt per Patch
- Umsetzung eines Xbox-Spiels
- Autom. Speicherung nach jeder Mission
- Schiffsdatenbank zum Freispielen
- Zwischensequenzen in Spiel-Grafik

Zahlen & Fakten

Genre:	Sci-Fi-Action
Vergleichbare Spiele:	Aquanox 2, Starlancer
Entwickler:	Yager Development
Vom gleichen Entwickler:	-
Publisher:	THQ
Adresse des Publishers:	Kimplerstraße 278, 47807 Krefeld
Telefon des Publishers:	02151/4189-100
Offizielle Website:	www.yager.de
Website des Publishers:	www.thq.de
Website des Entwicklers:	www.yager.de
Beste Fansite:	Forum auf www.yager.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190/505511 (€ 0,62/Min., Montag bis Freitag, 10 bis 18 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 DVD, Anleitung
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	14 Stunden

Im Wettbewerb

	Aquanox 2	Freelancer	Yager
GRAFIK	**86**	**80**	**90**
Detailreichtum Spielwelt	84	81	90
Detailreichtum Objekte	92	83	94
Vielfalt der Spielwelt	72	70	88
Animation der Objekte	86	82	93
Effekte	90	84	88
SOUND	**87**	**87**	**85**
Musik	90	86	85
Soundeffekte	85	90	83
Stimmen/Kommentar	81	84	88
STEUERUNG	**90**	**94**	**78**
Bedienungskomfort/Navigation	90	96	82
Präzision der Steuerung	88	90	60
Übersichtlichkeit/Perspektive	88	83	86
ATMOSPHÄRE	**79**	**83**	**84**
Spannung/Überraschungen	76	82	84
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	71	76	81
Story/Dialoge/Kommentare	70	78	84
Inszenierung	87	90	88
SPIELDESIGN	**80**	**82**	**81**
Komplexität/Spieltiefe	66	80	71
Einsteigerfreundlichkeit	78	87	84
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	76	80
Verhalten der Computergegner	82	89	89
Innovation	80	80	78
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**84**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	40	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	60	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	25	-
TEST-AUSGABE:	PCG 01/03	PCG 04/03	PCG 11/03
WERTUNG:	**82**	**86**	**84**

Pro & Contra

Grafik
- + Hübsche Wasser-Reflexionen
- + Schöne Nebel- und Partikeleffekte
- + Gelungene Zwischensequenzen
- − Geringe Sichtweite

Sound
- + Abwechslungsreiche Musik
- + Gut verständliche Sprachausgabe
- − Dünne Waffeneffekte

Steuerung
- + Spielbar mit Joystick, Maus, Tastatur und Gamepad
- + Flexibel einstellbare Zielhilfe
- − Sehr ungenaue Steuerung

Atmosphäre
- + Plötzliche Story-Wendungen
- + Wunderschöne Schauplätze
- + Viele Zwischensequenzen
- + Atmosphärefördernde Dialoge

Spieldesign
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Jet- und Hover-Modus
- + Gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- − Linearer Spielverlauf
- − Keine detaillierten Einsatzbesprechungen
- − Keine Quick-Save-Funktion

Mehrspielermodus
- − Fehlt

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele (rot) – Besser als die Vergleichsspiele (grün)

Motivationskurve













1 In der ersten Mission macht sich die gewöhnungsbedürftige Steuerung beim Angriff auf diesen Frachter bemerkbar.

2 Es wird immer spannender: Mit unserem Flieger verfolgen wir ein flüchtendes Piraten-U-Boot.

3 In Bitterfeld setzen wir uns gegen Roboter-Flieger zur Wehr und helfen zwei Russen.

4 Die letzten Missionen sind knüppelschwer. Die sehr gute Story entlohnt für die Mühen.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Wie bei Konsolen-Portierungen üblich stellt **Yager** keine gehobenen Ansprüche an die CPU-Leistung. Auch für **Yager** brauchen Sie keinen High-End-Prozessor, obwohl die Anforderungen höher liegen als bei den meisten anderen Titeln mit Konsolen-Herkunft. Für eine flüssige Darstellung sollte Ihre CPU mit 1.333 MHz getaktet sein. Bei 1.000 MHz liegt **Yager** im gerade noch spielbaren Bereich. Leider bietet das Optionsmenü nur sehr wenige Möglichkeiten, den Hauptprozessor zu entlasten. Allenfalls das Abschalten der Schatten sorgt für einen deutlichen Leistungs-Nachbrenner.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

Bereits mit 256 MByte läuft **Yager** anstandslos. Die Ladezeiten dauern dank der riesigen Installation von 5 GByte ohnehin nur wenige Sekunden.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Für die Spieleleistung von **Yager** ist die Grafikkarte der ausschlaggebende Faktor. Bei einer Auflösung von 1.024x768 und maximaler Detailstufe sind Geforce4-Ti-Karten überfordert. Für mehr Leistung sorgt die Deaktivierung des anisotropen Filters im Video-Menü. Zudem erhalten Sie durch das Verringern der Texturdetails eine bessere Framerate. Im direkten Vergleich zwischen Ati und Nvidia sind uns sehr große Performance-Unterschiede aufgefallen. Während eine Ati Radeon 9600 Pro auch bei 1.280x1024 noch 40 Fps abliefert, schwächelt die Geforce FX 5600 Ultra mit 26 Fps bei 1.024x768 Bildpunkten.

MEINUNG
DIRK GOODING



Fehlt nur noch der Mehrspielermodus, dann wäre das Fliegerglück komplett.

Ist **Yager** nur ein Grafikblender? Glücklicherweise nicht! Mir haben vor allem die temporeichen Missionen Spaß gemacht, in denen man wie der geölte Blitz über die fantastische Landschaft fegt und die Gegner im Vorbeiflug vom Himmel pustet. Und dann die Sprachausgabe und die tollen Zwischensequenzen – herrlich. Genau SO wünsche ich mir das beispielsweise im nächsten **Aquanox**-Spiel. Allerdings bleiben in **Yager** manchmal die Missionsziele im Unklaren; wieso gibt es keinen jederzeit aufrufbaren Info-Text? Auch die Steuerung arbeitet nicht so genau, wie ich es gerne hätte. Präzisionsschüsse mit der Rail-Gun werden dadurch oft zum Glücksspiel. Fehlt eigentlich nur noch der Mehrspielermodus, dann wäre das Fliegerglück komplett.

schert Ihnen **Yager** im Einzelspielermodus rund 12 bis 14 Stunden Spielspaß. Im Nachhinein können Sie aber alle Missionen noch einmal anwählen und damit zum Beispiel Ihre Trefferquote erhöhen oder neue Flugzeuge in der Datenbank freispielen. Im November soll übrigens ein Mehrspieler-Patch erscheinen, der auch neue Schiffe und Levels liefert. Auf den 5.1-Klang der Xbox-Version müssen PC-Spieler übrigens verzichten. Ein weiterer Nachteil im Vergleich zur Konsolenversion ist die Installationsgröße: Bei einer Vollinstallation lagern immerhin 5,5 GByte auf Ihrer Festplatte – dafür lädt das Spiel aber rasend schnell. Die schlechte Nachricht für CD-ROM-Besitzer: **Yager** erscheint ausschließlich auf DVD.

DIRK GOODING



SELBST GEBAUT Die Piraten der Freihandelszone bauen Frachter zu Kriegsschiffen um.



TESTURTEIL
Yager

84

ENTWICKLER Yager	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 1.500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Hübsche Wasser-Reflexionen
+ Gut verständliche Sprachausgabe
+ Plötzliche Story-Wendungen
- Sehr ungenaue Steuerung
- Geringe Sichtweite

GRAFIK	90%
SOUND	85%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FREELANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

WING COMMANDER Den Weltraumeinlagen fehlt es leider an der Flugdynamik.

GRIMMIG Dieser Techno-Jünger bringt seine schlechte Laune deutlich zum Ausdruck.

Mace Griffin Bounty Hunter

Alles muss man selber machen: Als Mace Griffin werden Sie in Bounty Hunter zum Piloten, Einzelkämpfer und Überlebenskünstler.

Sie durchleben die Geschichte von Mace Griffin, einem ehemaligen Ranger, der fälschlicherweise zu zehn Jahren Straflager verurteilt wird. Er sitzt seine Strafe ab und wird als verbitterter, rachsüchtiger Mann entlassen. Um wieder Fuß zu fassen, schließt er sich einer Kopfgeldjäger-Gilde als Söldner an – hier beginnt das Spiel. Für Ihre zwielichtigen Auftraggeber erledigen Sie in der Rolle von Griffin allerlei Gesindel, beispielsweise sollen Sie Amok laufende Jünger einer Techno-Sekte ausschalten, später gehen Sie dann unter anderem gegen skrupellose Syndikate vor. Besonderheit von **Mace Griffin Bounty Hunter**: die Kombination von Raumkämpfen à la **Wing Commander** und Ego-Shooter-üblichen Bodeneinsätzen als Einzelkämpfer. Die Engine ermöglicht es sogar, ohne Unterbrechung zwischen diesen beiden Elementen umzuschalten: Um in eine feindliche Station zu gelangen, müssen Sie beispielsweise zunächst verteidigende Jäger erledigen, danach manuell im Hangar landen und ohne Atempause aussteigen, um die anrückenden Bodentruppen abzuwehren. Obwohl das Szenario im 27. Jahrhundert angesiedelt ist, werden teilweise Projektilwaffen und Granaten eingesetzt – angesichts der ansonsten durchweg futuristischen Aufmachung nicht besonders glaubwürdig. Grafisch ist **Mace Griffin** trotz etwas unnatürlicher Animationen gutes Mittelmaß, den ansehnlichen Licht- und Partikeleffekten sei Dank. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

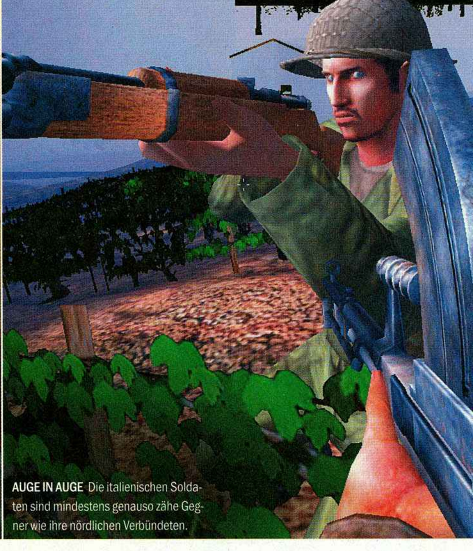
Ein interessantes Konzept mit stellenweise verkorkster Umsetzung – schade!

Wing Commander-Elemente in einem Sc-iFi-Shooter? Klingt interessant, innovativ, spannend – spielt sich aber leider nicht wirklich so. Vom Spielgefühl her unterscheiden sich die Flugsequenzen nämlich kaum von den herkömmlichen Shooter-Passagen: In den diversen Jägern kommt es einem vor, als säße man in einem Geschützturm und würde immer neue Gegnerwellen abwehren. Von der Flugdynamik eines **Starlancer**, **Freelancer** oder eben **Wing Commander** fehlt jede Spur – schade. Die Bodeneinsätze fühlen sich zwar glaubwürdiger an, verlaufen aber ebenfalls recht linear. Einzig die häufig eingestreuten Zwischensequenzen sorgen für Abwechslung während der Missionen. Fazit: Trotz der spielerischen und technischen Schwächen ist **Mace Griffin** für Actionspieler, die die Wartezeit auf **Half-Life 2** und Co. überbrücken wollen, in Ordnung.





TEAMWORK In einigen Abschnitten erhalten Sie Feuerschutz von computergesteuerten Kameraden.



AUGE IN AUGE Die italienischen Soldaten sind mindestens genauso zähe Gegner wie ihre nördlichen Verbündeten.









Medal of Honor: Breakthrough

Im zweiten Add-on zum Shooter-Oldie Medal of Honor: Allied Assault (dt.) steht ein Ausflug nach Bella Italia auf dem Programm.

Bevor Sie dort die Sonne genießen können, müssen Sie allerdings erst einmal die deutschen und italienischen Verbände aus Nordafrika vertreiben. Als US-Sergeant John Baker platzen Sie mitten in die Schlacht um den Kasserinenpass. In bewährter **Medal of Honor**-Manier werden Sie als Einzelkämpfer losgeschickt, um hinter den feindlichen Linien aufzuräumen. Im Spielverlauf, der Sie von Tunesien über Sizilien bis nach Monte Cassino führt, agieren Sie mal als MG-Schütze auf einem Jeep, rattern mal selbst mit einem Panzer durchs Grün, eskortieren zu Fuß einen Fahrzeugkonvoi durch ein Minenfeld, stürmen mit computergesteuerten Kameraden Festungen oder stellen sich einfach allein der halben Wehrmacht in den Weg. Die elf Solomissionen sind beinahe so abwechslungsreich gestrickt wie im Hauptprogramm, lediglich gegen Ende der circa sechs Stunden dauernden Kampagne ist bedauerlicherweise ausschließlich Dauerfeuer angesagt.

Auch Multiplayer-Fans dürfen sich über neue Einsätze freuen. Es gibt nicht nur neun frische Karten, in denen nun sogar fahrbare Vehikel auf Internet-Kämpfer warten, sondern auch einen zusätzlichen Spielmodus namens Liberation, in dem Bildschirm-Leichen in Gefangenschaft geraten und von den Mitspielern befreit werden müssen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Besser als Spearhead, aber nicht gut genug.

Es gibt Momente in **Breakthrough**, die rufen Erinnerungen an die spannungsgeladenen Stunden mit **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** wach. Etwa, wenn ich mich ganz alleine in einen italienischen Fliegerhorst einschleichen soll, um die parkenden Jäger zu sabotieren. Leider ist den Leveldesignern anscheinend gegen Ende die Lust vergangen: Der letzte Abschnitt besteht fast nur noch aus hirnloser Dauerfeuer-Action. Trotzdem hat mir **Breakthrough** eine ganze Menge mehr Spaß gemacht als das enttäuschende **Spearhead** – wenn auch wieder nur für eine Hand voll Stunden. Nicht wirklich genug, um die vier Monate bis zum **Allied Assault**-Nachfolger **Pacific Assault** zu überbrücken, aber es bleibt ja noch der erweiterte Multiplayer-Modus. Halten Sie Ausschau nach Sergeant Steidle!



WARHAMMER 40,000

FIRE WARRIOR™

"Geniale Lizenz, cooles Design und tonnenweise Action: Was kann da noch schief gehen?"
Einschätzung: sehr gut
(PlayZone 05/2003)

"Ist 'Fire Warrior' der nächste Referenz-Shooter?"
(OPM2 04/2003)

"Erstklassige Umsetzung des Warhammer 40.000-Universums im Ego-Shooter-Format."
Einschätzung: hervorragend!
(PlayThePlayStation 06/2003)



ÜBERLEBEN SIE DIE ULTIMATIVE FEUERPROBE!



Der erste Ego-Shooter aus dem Warhammer 40.000-Universum
Voller Online-Support für PC und PlayStation®2



PlayStation®2

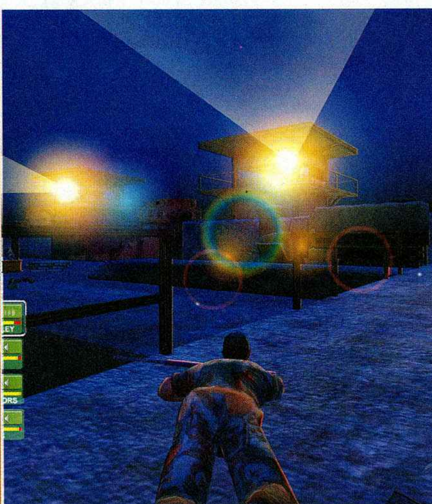


THQ®
WWW.THQ.DE

Conflict: Desert Storm 2



ANSICHTSSACHE Per Rechtsklick lässt sich im Gefecht auf die First-Person-Perspektive schalten, was das Zielen erleichtert.



SCHLEICHEN Wenn Sie es nicht schaffen, den Scheinwerfern auszuweichen, wird der Alarm ausgelöst. Die Folge sind mehrere Gegnerwellen.

In der Realität wurden Saddams angebliche Superwaffen nicht gefunden – **in Desert Storm 2 dürfen Sie weitersuchen.**

Vier Leute können eine ganze Menge Wüstensand aufwirbeln: Bradley, Foley, Connors und Jones sind auch in **Desert Storm 2** wieder die Männer, die unter Ihrem Kommando stehen. Sie schicken das Elite-Team in den mittleren Osten, um dort mit Saddams Schergen aufzuräumen. Dabei machen Sie all das, was Spezialkämpfer eben so machen: Soldaten abschießen, Basen infiltrieren, Knotenpunkte sprengen. 14 Levels lang. Das Besondere an **Desert Storm 2** ist, dass Sie jederzeit zwischen Ihren Spielfiguren umherschalten oder ihnen Befehle erteilen dürfen, um Angriffe zu koordinieren: Der Scharfschütze gibt von hinten Rückendeckung, während der Bombenleger Sprengstoff anbringt. Aufgrund der überkomplizierten „Drücke Alt und noch fünf andere Tasten"-Steuerung wünscht man sich dafür zehn Finger an jeder Hand. Doch **Desert Storm 2** funktioniert glücklicherweise auch als rasanter Ego-Shooter: Mit dem Team und mächtigen Waffen im Gepäck einfach loszustürmen, ist häufig die beste Lösung, denn Ihre computergesteuerten Kameraden zielen erstaunlich genau. Ein Minimum an Vorsicht sollten Sie trotzdem walten lassen, gespeichert wird nämlich nur zwei Mal pro Level. Das erhöht zwei Dinge: erstens die Spannung, wenn man sich mit niedriger Energie knapp durch den Kugelhagel schlängelt, und zweitens den Frust, wenn genau das mal nicht klappt.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Conflict: Desert Storm 2

ENTWICKLER Pivotal Games
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 02.10.2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 1.600
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Gute Einheiten-KI
+ Hübsche Grafik
+ Dezent eingestreute Taktikelemente
- Komplizierte Steuerung
- Schlechte Speicherfunktion

GRAFIK	76%
SOUND	55%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CONFLICT: DESERT STORM** oder **PRISONER OF WAR** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEIß

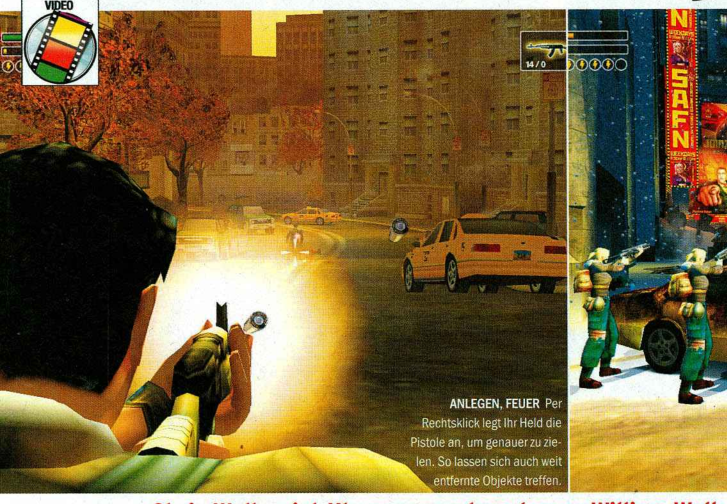
Wo ist eigentlich der Multiplayer-Modus geblieben?

Desert Storm 2 ist eine Fortsetzung, aber nicht eindeutig als solche zu entlarven: Sie schaut fast genauso aus wie Teil 1 und spielt sich auch so. Das ist schade. Ich hätte mir mehr Verbesserungen gewünscht. Doch was da ist, ist gut: Durch den Wüstensand zu robben, während ringsherum Granaten einschlagen, das hat schon was. Richtige Atembeschleuniger sind auch die feindlichen Panzer – wenn sich deren Geschützturm langsam in Richtung Team dreht und man schon auf den bevorstehenden Rumms wartet, zieht man vor dem Monitor unfreiwillig den Kopf ein. Spannend! Doch **Desert Storm 2** hätte noch spannender werden können, wäre das Team-Management weniger nervig, die Missionen abwechslungsreicher, die Speicherfunktion fairer. Und wo ist eigentlich der Multiplayer-Modus geblieben?

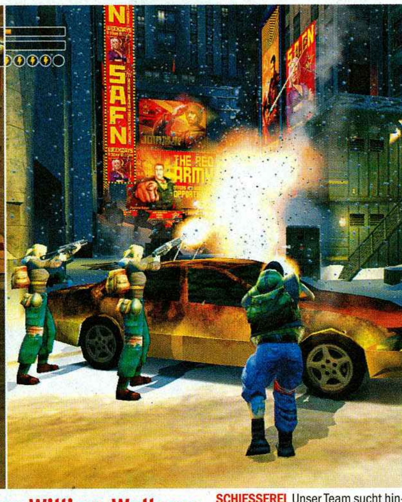
DEMO

VIDEO

Freedom Fighters



ANLEGEN, FEUER Per Rechtsklick legt Ihr Held die Pistole an, um genauer zu zielen. So lassen sich auch weit entfernte Objekte treffen.



SCHIESSEREI Unser Team sucht hinter einem Wagen Deckung, die Rote Armee hat sich währenddessen in Häuserschluchten verschanzt.

Chris Walker ist Klempner und moderner William Wallace:

Er befreit das Amerika des 21. Jahrhunderts von den Russen.

Fundament von **Freedom Fighters** ist eine wundervoll absurde Story: Die Russen gewinnen den kalten Krieg, vereinen Europa unter kommunistischer Flagge und fallen im 21. Jahrhundert in Amerika ein. Chris Walker, von Beruf Klempner und Rebellenkämpfer, soll die Invasion stoppen – und Sie helfen ihm dabei. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie Chris durch die Straßen von New York, um die Rote Armee mit Waffengewalt zu vertreiben. Interessant dabei die Verkettung der Aufträge: Wer in einer Mission den Helikopterlandeplatz in die Luft sprengt, wird in einer anderen Mission von feindlichen Kampfhubschraubern verschont. Je mehr gute Taten Sie vollbringen, desto höher steigt Ihr Charisma-Level – und desto mehr Freiheitskämpfer dürfen Sie um sich scharen. Zum Ende hin kommandieren Sie bis zu zwölf Mitstreiter, und zwar kinderleicht: Drei Tasten (Stellung halten, folgen, angreifen) genügen. **Freedom Fighters** steuert sich wie ein Taktik-Shooter mit Servo-Lenkung – und steht damit im krassen Kontrast zum direkten Konkurrenten **Conflict: Desert Storm 2**. Es gibt nur wenige, dafür gravierende Kritikpunkte: Die Spielzeit ist mit acht Stunden arg kurz geraten, und der hohe Schwierigkeitsgrad führt in Verbindung mit den spärlich verteilten Speicherpunkten zu Ärger. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

Die Freiheit kommt viel zu schnell.

Funkverbindung aufrufen, sich durch Untermenüs wühlen, per Zahlentaste Befehl an die Mitstreiter erteilen – Sie kennen bestimmt die Tastenfummelei von Taktik-Shootern. Im Vergleich dazu wirkt **Freedom Force** elegant wie eine Balletttänzerin: Drei Tasten reichen fürs Team-Management vollkommen aus. So geschmeidig hab ich Angriffe noch nie koordiniert! Dafür verdient der Titel einen Orden. Eine Backpfeife verdient er dagegen für den erschreckend geringen Spielumfang (acht Stunden) und den hohen Schwierigkeitsgrad (acht ramponierte Tastaturen). Wenn mir schon die Kugeln von allen Seiten um die Ohren fliegen, will ich gefälligst auch zu jeder Zeit speichern können – und weil das nicht geht, gibt's Punktabzug. Wenn Ihnen dieser Kritikpunkt nichts ausmacht, dürfen Sie in Gedanken gern ein paar Prozent auf die Wertung draufschlagen.



TESTURTEIL
Freedom Fighters

ENTWICKLER IO Interactive
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

79

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 1.600
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Unkomplizierte Steuerung
+ Stilvolle Grafik
+ Atmosphärischer Soundtrack
- Kaltduscher-Speicherfunktion
- Geringer Spielumfang

GRAFIK	80%
SOUND	85%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	79%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CONFLICT: DESERT STORM 2** oder **RAVEN SHIELD** mochten.

Gothic 2: Die Nacht des Raben

Warum, um Himmels willen, muss man im Add-on noch mal ganz von vorne anfangen?" – so beginnen viele Leser-Mails, die die PC-Games-Redaktion nach Veröffentlichung des **Gothic 2**-Add-ons erhielt. Wir leiteten die Frage an Piranha-Bytes-Mitarbeiter Kai Rosenkranz weiter. Seine Reaktion lesen Sie weiter unten. Sonst haben die Leser wenig zu meckern: 98 Prozent würden **Die Nacht des Raben** weiterempfehlen. Wie beim Hauptprogramm schätzt man die spannende Story, die dichte Atmosphäre und die spielerischen Freiheiten.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2+
Musik	2+
Soundeffekte	2+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Innovationen	2
Langzeitmotivation	1-
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Der Schatten von Undernzit weiterempfehlen?

Nein 2%
Ja 98%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Dichte Atmosphäre
2. Spielerische Freiheit
3. Riesige Spielwelt
4. Freie Charakterentwicklung
5. Liebe zum Detail

–
1. Neustart erforderlich
2. Teilweise zu schwer
3. Zu viele Bugs
4. Hohe Hardware-Anforderungen
5. Lange Ladezeiten

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Viele finden, das Add-on sei zu schwer ...

Rosenkranz: „Stimmt schon, das Add-on ist erheblich anspruchsvoller als das Originalspiel. **Gothic 1** und **2** fanden die meisten Spieler zu leicht, deshalb richtet sich das Add-on an Abenteurer, die auf der Suche nach einer echten Herausforderung sind. Der gehobene Schwierigkeitsgrad kommt jedoch nicht nur durch knackigere Gegner zustande. Für das Aufpäppeln des Namenlosen braucht man obendrein deutlich mehr Lernpunkte als bisher."

PC Games: Wie kam es zu der Entscheidung, dass man komplett von vorne anfangen muss?

Rosenkranz: „Das einzigartige Spielgefühl und die Atmosphäre von **Gothic 2** sind weitestgehend auf die riesige, freie Welt zurückzuführen. Wenn wir das Add-on auf einen kleinen, isolierten Landstrich begrenzt hätten, käme kein richtiges ‚**Gothic**-Feeling' auf. Und eine komplett neue Welt von der Größe des Originalspiels in der Hälfte der Zeit zu erstellen und mit Leben zu füllen, hätte schlichtweg nicht zu zufriedenstellenden Ergebnissen geführt. Daher entschieden wir uns dafür, das Add-on eher wie die Special-Edition von **Der Herr der Ringe** aufzuziehen. Es gibt bekanntes Material, aber überall findet man auch neue Szenen und Charaktere und letztendlich landet man sogar in einer



KAI ROSENKRANZ komponierte unter anderem die Musik zu Gothic 2.

völlig neuen Welt. Diese Einbettung in das Originalspiel hat den positiven Nebeneffekt, dass die **Gothic 2**-Welt nachträglich an Dichte gewinnt."

PC Games: Eine Menge Spieler klagen derzeit über Bugs und Abstürze. Sind die Fehler während der Entwicklung nicht aufgefallen?

Rosenkranz: „Ärgerlicherweise sind Abstürze in den seltensten Fällen auf unseren Arbeitsrechnern reproduzierbar. Auch während der Beta-Tests gab es kaum Abstürze, weshalb wir davon ausgehen, dass das Add-on stabiler läuft als das Originalspiel. Das Problem mit Story-Bugs ist, dass wir das Add-on niemals mit allen möglichen Spielweisen testen können. In diesem Punkt zeigt sich ein Nachteil des absolut freien Gameplays. Die Handlungen des Spielers sind weder linear noch vorhersehbar, so dass es Situationen geben kann, die nicht ‚aufgefangen' wurden."

PC Games: Wann ist mit dem ersten Patch zu rechnen?

Rosenkranz: „Wir arbeiten bereits daran, es steht aber noch nicht fest, wann der Patch veröffentlicht wird. Auf www.gothic2.com/addon wird es eine Ankündigung geben, sobald der Termin feststeht." *(Anmerkung der Redaktion: Inzwischen ist der erste Patch, der ausschließlich den Leichen-Bug behebt, erschienen. Sie finden ihn auf unserer DVD.)*

PC Games: Gibt es bereits Pläne für einen dritten Teil?

Rosenkranz: „Nicht nur das. **Gothic 3** befindet sich bereits in einer frühen Entwicklungsphase. Momentan wird der technische Rahmen festgelegt. Obwohl auch der dritte Teil wieder eine packende und umfangreiche Story haben wird, wird der erste interne Prototyp ein nahezu reines Action-Spiel. Erst wenn die Kämpfe tierischen Spaß machen, die Steuerung sich angenehm anfühlt und die Welt auch ohne Story schon lebendig und echt wirkt, wird die Handlung in diese ‚funktionierende' Welt eingebettet. Inhaltliche Aussagen werden deshalb noch ein Weilchen auf sich warten lassen."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

TOBIAS REINDL, Student aus Tirschenreuth:
„Großartige Erweiterung zu **Gothic 2**! Obwohl ich am Anfang ein wenig schockiert war, dass ich wieder von vorne beginnen musste, habe ich spätestens bei der ersten Quest bemerkt: ‚Huch, das ist ja jetzt ein komplett überarbeitetes Game.' Der angezogene Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls schön knackig."

BENJAMIN FRANK, Student aus Berlin:
„Es lohnt sich auf jeden Fall, **Gothic 2** mit dem neuen Add-on noch einmal durchzuspielen. Das neue Balancing ist eine wirkliche Herausforderung und bringt mehr Spannung [illegible] Unerfreulich sind leider die zahlreichen Bugs, die sich eingeschlichen haben. Meine Empfehlung: erst den Patch abwarten, dann losspielen."

BERND DIETZSCH, Speditionskaufmann aus Bremen:
„Wunderschönes Spiel, bei dem eigentlich alles passt. Logische Aufträge und eine schöne, große Spielwelt! Es gibt immer was zu entdecken. Die Tag-und-Nacht-Wechsel sind eine Augenweide, genauso wie der Rest der Grafik. Das Add-on schafft es, das ohnehin schon geniale Hauptspiel zu perfektionieren. Daumen hoch!"

FLORIAN SCHRETTLE, Student aus Baar:
„Atmosphärisch dicht, schön in Szene gesetzt und auch nach dem zweiten Durchgang noch interessant. Was schon für das Hauptprogramm galt, gilt auch für das Add-on in vollem Umfang. Das Add-on wurde so integriert, dass sich wieder ein homogenes Ganzes ergibt. Auch erfreulich (aus meiner Sicht): Der Schwierigkeitsgrad liegt nun merklich höher."

Der **Echtzeit-Strategiepart**

Die Kampagne um Prinz Siegfried erinnert an **Warcraft 3**, ist aber wesentlich rollenspiellastiger und wartet mit einem abgespeckten Strategiepart auf. Wir stellen Ihnen die Einheiten und eine exemplarische Mission der Kampagne vor.

DIE EINHEITEN



1) SPEERWERFER
+ Effektiver Fernkämpfer
- Langsam



2) BOGENSCHÜTZE
+ Hohe Reichweite, insbesondere auf Wachtürmen
- Schwach gepanzert



3) PRIESTERIN
+ Bekehrt gegnerische Soldaten
- Langsam



4) HOLZFÄLLER
+ Baut Häuser
- Schwacher Kämpfer



5) HEXE
+ Wieselflink
- Anfällig gegen Bogenschützen



6) RITTER
+ Effektiver Nahkämpfer
- Anfällig gegen Magie



7) HEXENMEISTER
+ Verwandelt Gegner in Kühe
- Schwach gepanzert



8) PRIESTER
+ Teleportiert sich an jeden Punkt der Karte
- Schwach gepanzert

DIE MISSIONEN



1 Ein Dorf wird von klapprigen Skeletten bedroht, die sich an einem finsteren Pentagramm nähren. Wir sollen die Bedrohung abwenden.



2 Zunächst stellen wir eine schlagkräftige Verteidigungsarmee auf die Beine, die das Dorf vor den Angriffswellen beschützt.



3 Währenddessen schlagen sich Siegfried und sein Gefährte Lanzelot in den Dungeons mit weiteren Skeletten herum, die das Pentagramm bewachen.



4 Geschafft! Das Pentagramm ist zerstört und die Dorfbewohner können in Frieden weiterleben. Doch unser Heldengespann hat noch viel vor sich.



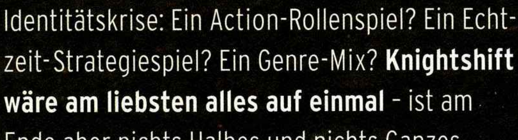
MONSTRÖS Dieser dicke Brocken gehört zu den mächtigeren Gegnern in Knightshift.







Knight



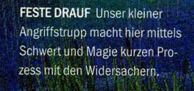
Identitätskrise: Ein Action-Rollenspiel? Ein Echtzeit-Strategiespiel? Ein Genre-Mix? **Knightshift wäre am liebsten alles auf einmal** – ist am Ende aber nichts Halbes und nichts Ganzes.

Eine wahre Tragödie spielt sich ab: Einem weit entfernten Land mit ehemals blühenden Landschaften fehlt nicht nur ein Name, sondern auch der edelmütige und selbstredend blonde Prinz. Der Knabe heißt Siegfried und sorgte lange Zeit für Recht und Ordnung, dass selbst Hamburgs ehemaligem Innensenator Ronald Schill die Spucke weggeblieben wäre. Seit nunmehr fünf Jahren fehlt von dem Bengel allerdings jede Spur. Verantwortlich für diese Tragödie zeichnet der niederträchtige Magier Boldwin, der Siegfried in ein Paralleluniversum verbannte, um sich unbehelligt die Weltherrschaft unter den Nagel zu reißen. Zum Glück gelingt es dem buckligen Druiden Thadeus, ein Portal zu öffnen und Siegfried in das mittlerweile verwelkte und der Anarchie verfallene Königreich zurückzubringen. Ob sich der Lausebub im Paralleluniversum mit scharfen Bikini-Babes vergnügte und vielleicht viel lieber dort geblieben wäre, erfahren wir nicht. Stattdessen quetscht sich der Gutmensch in seine Rüstung und zieht aus, das Böse zu vertreiben.

Was bin ich?

So zumindest gestaltet sich die Geschichte der Strategie-Kampagne von **Knightshift**. Strategie-Kampagne? Ja, denn neben dieser gibt es im neuesten Spiel von Reality Pump (**Earth 2150**) noch eine reine Rollenspiel-Kampagne. Laut Aussagen des deutschen Vertriebspartners Zuxxez Entertainment wurde diese strikte Trennung vorgenommen, nachdem die eigentlich angestrebte **Warcraft 3**-kompatible Synthese aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel schlichtweg zu überladen gewesen wäre. Ein wahrer Glücksfall für Marke-





shift

ting-Strategen, schließlich lässt sich der Titel jetzt mit dem Slogan „zwei Spiele in einem" verkaufen. Ein mutiger Spagat, der leider nicht vollends glückt – hinken doch beide Spielmodi vollwertigen Genrevertretern hinterher. Vor allem der angebliche Echtzeit-Strategiemodus ähnelt eher einem Rollenspiel mit Strategieanteil denn einem Strategiespiel mit Rollenspielanteil. Das fiel in letzter Sekunde wohl auch den Entwicklern auf, denn galt dieser Modus in der Beta-Version noch als „RTS-Kampagne", wird er inzwischen schlichtweg als „Kampagne" bezeichnet.

Milk & Conquer

In eben dieser Kampagne übernehmen Sie die Rolle von Siegfried und ziehen zunächst allein durch die Lande. Ihre erste Aufgabe: die Bewohner von Ihrer adligen Herkunft zu überzeugen. Zu diesem Zweck retten Sie verloren gegangene Kinder aus düsteren Wäldern oder spielen Bodyguard für eine Kuhherde. Zur Belohnung gibt's Einzelteile einer schmucken Rüstung, die Sie fortan als rechtmäßigen Prinzen ausweist. So oder ähnlich laufen alle 24 Missionen dieses Feldzugs ab. Zwar verschlägt es Sie des Öfteren in abgewrackte Dörfer, in denen Sie etwas Sanierungshilfe leisten und Truppen produzieren dürfen, doch klassische Echtzeit-Strategiemissionen haben Seltenheitswert. Ist der Basisaufbau abgeschlossen, ziehen Sie mit den ausgebildeten Truppen weiter und lösen rollenspieltypische Aufgaben. Der Basenbau ist darüber hinaus sterbenslangweilig. Den einzigen Rohstoff – Milch – liefern weidende Kühe. Die naturgemäß trägen Paarhufer pflegen auch in **Knightshift** ein gesundes Phlegma und so fließen die nötigen Ressourcen zum Bau von Holzhütten (!) nur schleppend. Gesteuert wird Ihre Armee wie in einschlägigen Echtzeit-Strategiespielen. Wahlweise via rechter oder linker Maustaste erteilen Sie Bewegungs- und Angriffsorder, gruppieren Einheitenkontingente, denen Sie dann Formationen zuweisen können. Mit diversen Upgrades verbessern Sie Waffen- oder Rüstungsstärke. Veteranen sammeln außerdem Erfahrungspunkte, die sie widerstandsfähiger und schlagkräftiger werden lassen. Das macht bei **Knightshift** gleich

Der **Rollenspielpart**

Der zweite und zugleich spaßigere Spielmodus ähnelt Action-Rollenspielen wie **Diablo** oder **Dungeon Siege**. Wir stellen Ihnen die Charaktere sowie eine Mission der Kampagne vor.

DIE CHARAKTERE

DIE AMAZONE
Die wichtigste Waffe dieser magisch begabten Fernkämpferin ist sie selbst. Für eine gewisse Portion Mana kann sie zeitlich begrenzt ein Spiegelbild ihrer selbst erschaffen, das sie im Kampf unterstützt.

DER BARBAR
Der muskelbepackte Prügelknabe ist der einsteigerfreundlichste Charakter, da er mit Schwert und Keule in den Nahkampf geht und nicht nur stärker austeilen, sondern auch wesentlich mehr Schaden einstecken kann.

DER BOGENSCHÜTZE
Der Robin-Hood-Verschnitt ist ein gewiefter Fernkämpfer. Er kann an Feinden vorbeischleichen und Angriffen ausweichen. Außerdem ist er auf das Auslegen von Fallen spezialisiert, die auch größere Gegner schnell erledigen.

DER MAGIER
Der Sprücheklopfer erinnert nicht nur an Tolkiens Gandalf, sondern ist auch ein Stabschwinger erster Kajüte. Neben mehreren Zaubern erlernt der Magier unter anderem die Technik der magischen Fallen.

DIE PRIESTERIN
Ähnlich wie der Magier konzentriert sich die Priesterin auf die Macht der Magie. Wie alle Fernkämpfer ist sie im Rollenspielpart häufig in der Defensive – dabei erweist sich der magische Schild als äußerst nützlich.

DER RITTER
Genau wie der Barbar hat es der Ritter verhältnismäßig einfach. Neben purer Muskelkraft profitiert der Edelmann von seiner Fähigkeit zu blocken und seinem Verhandlungsgeschick, das die Händlerpreise drückt.

DER SPEERWERFER
Mit seiner Treffsicherheit könnte der Speerwerfer auch an den Olympischen Spielen teilnehmen. Mit ausreichend Training landet er Supertreffer, die selbst die dicksten Brocken auf die Matte schicken.

DIE MISSIONEN



Ein französischer Magier ist sauer, weil wir seinen Schutzzauber deaktivieren mussten, um zu ihm zu gelangen. Er unterstützt uns erst, wenn wir ihm bei der Reaktivierung helfen. Dazu sollen wir drei Schmelzöfen wieder zum Kochen bringen.



Auf unserem Weg begegnen wir zahlreichen Wölfen, Bären, Hexen und Skeletten, die uns das Leben schwer machen. Wir stellen uns den Kämpfen, um uns mit Erfahrungspunkten zu stärken und später gerüstet zu sein.



An jedem Schmelzofen warten große Ansammlungen mächtiger Gegner auf uns. Die zähen Gefechte ziehen sich lange hin. Umso größer das Erfolgserlebnis, wenn die Gegner tot und die Öfen aktiv sind.



Geschafft! Alle drei Schmelzöfen laufen wieder und der Schutzzauber ist aktiv. Auf dem Rückweg zum Magier erledigen wir noch eine Hand voll Skelette und danach geht's durch ein Portal zur nächsten Mission.



ERSTE HILFE Die Energie angeschlagener Krieger frischen Sie an solchen Schreinen oder durch ein Nickerchen wieder auf.

doppelt Sinn, da Sie nach jedem Einsatz neun Einheiten in die nächste Mission übernehmen dürfen und so von kampferprobten Truppen profitieren.

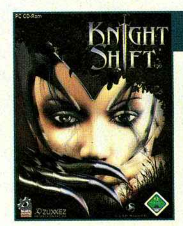
Diablo light

Die reine Rollenspiel-Kampagne umfasst acht Kapitel und unterscheidet sich von ihrem strategischen Bruder im Wesentlichen durch das Fehlen von Party und Basenbau. Zeitlich vor der Handlung um Prinz Siegfried angesiedelt, sind Sie hier mit einem von sieben Charakteren auf der Suche nach Thadeus, der den edlen Recken aus seinem paranormalen Gefängnis befreien soll. Sie entscheiden sich also zunächst für Bogenschütze, Ritter, Barbar, Speerwerfer, Priesterin, Magier oder Amazone und machen da raufhin Bekanntschaft mit dem Dämonen Kolbek, der Sie bei der Suche nach Thadeus unterstützt. Wie im Strategiepart kämpfen Sie zunächst gegen zahlreiche Wölfe und Bären, bis Sie später auch auf böse Knusperhexen, Skelette oder Vertreter der Fantasy-Fauna wie Oger oder Echsenwesen stoßen. Für erledigte Bösewichter sammeln Sie Erfahrungspunkte, die je nach Charakterwahl auf verschiedene Charakterwerte verteilt werden können. Während der schlagkräftige Barbar neben Lebenspunkten beispielsweise auch Fähigkeiten wie Wutanfälle oder kritische Treffer trainieren kann, ist die Amazone beim Mana-Vorrat und der Zauberstärke an ihren Grenzen angelangt. Dafür darf sie ein Spiegelbild ihrer selbst herbeizaubern, das sie im Kampf unterstützt. Andere Charaktere sind auf die Hilfe von Söldnern angewiesen, die auf den Karten verteilt auf Arbeit warten – nur gegen Goldstücke, versteht sich. Leider ergeben sich durch die Unterschiede zwischen den einzelnen Charakteren einige Balancing-Probleme. So haben es Ritter und Barbar als starke Nahkämpfer verhältnismäßig leicht, sich durch die Gegnerhorden zu prügeln, während alle anderen Figuren äußerst schwach auf der Brust und auf den Fernkampf angewiesen sind. Die Folge: Sie sind in ständiger Defensive und Ihre Spielfigur segnet überdurchschnittlich oft das Zeitliche. Selbst erfahrenen Spielern droht hier Frust.

> Der angebliche Echtzeit-Strategiemodus **ähnelt eher einem Rollenspiel mit Strategieanteil** denn einem Strategiespiel mit Rollenspielanteil.

Fehlende Sammelleidenschaft

Zahlreiche freie Händler bieten Waffen, Rüstungen, magische Armbänder oder Spruchrollen feil. Das Geld dafür knöpfen Sie erledigten Feinden ab. Eine echte Sammelleidenschaft wie in **Diablo** will sich dabei jedoch nicht recht einstellen. Es fehlen die sagenumwobenen Unique Items, von denen der ein oder andere Schmied eine Geschichte zu erzählen vermag und deren Fund man mit freudigen Jauchzern kommentiert. Stattdessen gibt es eben zugegebenermaßen zahlreiche Gegenstände mit unterschiedlichen Effekten. Ähnlich verhält es sich mit den Gegnermassen, mit denen Sie sich herumschlagen. Während in **Diablo** bereits nach kurzer Spielzeit bestialische Höllenfratzen den Bildschirm zieren, erledigen Sie in **Knightshift** selbst zur Halbzeit des Rollenspielparts größtenteils die immer gleichen Ansammlungen von Wölfen, Bären und Skeletten. Dass diese mal rot oder lila sind und mit unterschiedlichen Waffen auf Sie eindreschen, macht dabei keinen nennenswerten Unterschied. Die Gegnerschar wirkt mitunter einfach lieblos auf den Karten platziert und man verliert schnell die Lust an Konfrontationen. Das Ergebnis: Ein Klick auf das Zielgebiet, das auf der Minimap markiert ist, und schon marschiert Ihr



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Strategie-Kampagne mit 24 Missionen
- Rollenspiel mit acht Kapiteln & sechs vorgefertigten Karten
- Mitgelieferter Karteneditor
- Sieben Helden im Rollenspielpart
- Neun Kampfeinheiten im Strategiepart

Zahlen & Fakten

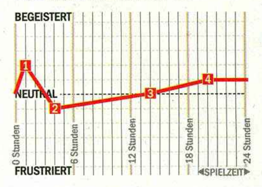
Genre:	Action-Rollenspiel, Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Diablo 2, Dungeon Siege, Warcraft 3
Entwickler:	Reality Pump
Vom gleichen Entwickler:	Earth 2150, Heli Heroes, Frontline Attack
Publisher:	Koch Media
Adresse des Publishers:	Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg
Telefon des Publishers:	089-24 24 51 20
Offizielle Website:	www.knightshift.de
Website des Publishers:	www.kochmedia.de
Website des Entwicklers:	www.zuxxez.de
Beste Fansite:	www.insideknightshift.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0180-57 57 008 (0,12 Euro/Min, täglich, 7 bis 24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch (über 200 Seiten)
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	30 Stunden

Im Wettbewerb

	Warcraft 3	Dungeon Siege	Knightshift	Pro & Contra
GRAFIK	**88**	**87**	**82**	+ Hübsche Landschaftsgrafik (Bäume, Gräser, Wasser) + Ansehnliche Effekte (Feuer, Blitze) − Detailarme Objekte − Hölzerne Animationen
Detailreichtum Spielwelt	89	87	80	
Detailreichtum Objekte	80	86	68	
Vielfalt der Spielwelt	91	85	74	
Animation der Objekte	92	87	62	
Effekte	90	89	83	
SOUND	**91**	**84**	**65**	+ Atmosphärische Musik − Alberne deutsche Sprachausgabe (sächsische und bayerische Dialekte)
Musik	92	85	83	
Soundeffekte	87	86	67	
Stimmen/Kommentar	88	81	40	
STEUERUNG	**90**	**90**	**90**	+ Wahlweise Links- oder Rechtsklicksteuerung + Einfaches Drehen und Zoomen der Ansicht
Bedienungskomfort/Navigation	90	92	90	
Präzision der Steuerung	90	88	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	80	87	82	
ATMOSPHÄRE	**90**	**91**	**63**	− Öde Dialoge bauen kaum Spannung auf − Wirkt in sich nicht stimmig (Grafik, Humor)
Spannung/Überraschungen	90	83	64	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	80	65	
Story/Dialoge/Kommentare	88	73	48	
Inszenierung	90	87	80	
SPIELDESIGN	**90**	**87**	**70**	+ Vor allem im Rollenspielmodus sehr umfangreich − Äußerst limitierter Strategiepart − Balancing-Probleme bei den Rollenspielhelden
Komplexität/Spieltiefe	90	75	69	
Einsteigerfreundlichkeit	82	93	72	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	85	89	76	
Verhalten der Computergegner	83	86	71	
Innovation	88	80	73	
MEHRSPIELERMODUS	**93**	**82**	**74**	+ Rollenspielmodus kooperativ spielbar − Trister, träger Strategiepart
Abwechslung der Spielmodi	70	80	70	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	78	85	
Einstellungsmöglichkeiten	90	77	77	
TEST-AUSGABE:	PCG 08/02	PCG 06/02	PCG 11/02	
WERTUNG:	**92**	**88**	**71**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Gleich zwei Spiele in einem soll **Knightshift** bieten. Da ist die Erwartungshaltung gleich doppelt so groß.



2 Die Enttäuschung über den mauen Strategiemodus macht sich breit. Kein Vergleich zu **Warcraft 3**.



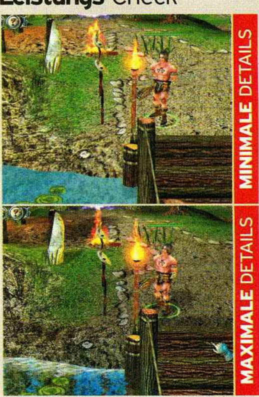
3 Neues Spiel, neues Glück – der reine Rollenspielpart wird endlich in Angriff genommen.



4 **Knightshift** ist ein nettes Action-Rollenspiel – vor allem im kooperativen Mehrspielermodus.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Knightshift stellt vergleichsweise hohe Anforderungen an die CPU-Leistung. Die höchste Detailstufe läuft erst mit 2.200 MHz flüssig. Falls Ihre CPU unterhalb der 2-GHz-Grenze liegt, setzen Sie die Einstellung für Schatten besser auf „Einfach“. Auch die „Grafikdetailstufe“ hat Einfluss auf die Spieleleistung. Mit 2.000 MHz sollten Sie „Mittel“ auswählen. Bei einer schwächeren CPU setzen Sie den Wert auf „Niedrig“. Auf diese Weise werden Objekte auf größere Entfernung mit einer geringeren Detailstufe dargestellt. Zudem sollten Sie die Wettereffekte unter „Regen/Schnee“ abschalten.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) – KLASSE 2 (gelb) – KLASSE 3 (grün) – KLASSE 4 (grün)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) – KLASSE 2 (rot) – KLASSE 3 (grün) – KLASSE 4 (grün)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) – KLASSE 2 (rot) – KLASSE 3 (gelb) – KLASSE 4 (grün)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

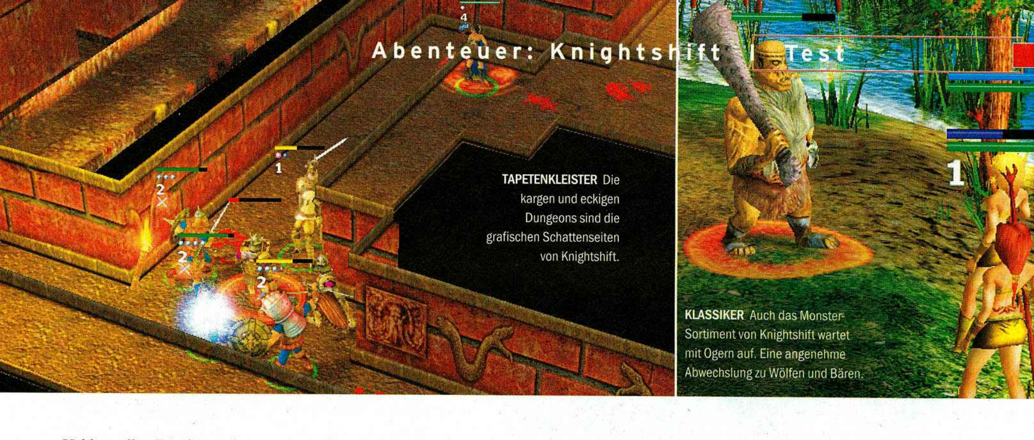
KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Besonders die aufwendigen Spiegelungen auf den Wasseroberflächen verlangen nach einer schnellen Grafikkarte. Bei einer Geforce FX 5600 Ultra sollten Sie die „Wasserreflexionen“ im Optionsmenü deaktivieren. Auf diese Weise wird die Performance deutlich gesteigert. Eine Radeon 9600 Pro kam mit diesem Effekt dagegen problemlos zurecht und erzielte mit einer Auflösung von 1.024x768 spielbare 33 Fps. Bei einer Geforce2 oder Geforce4 MX hilft es nur noch, die Auflösung auf 800x600 zu senken und die Farbtiefe auf 32 Bit herabzusetzen.

RAM

- 128 MB (rot)
- 256 MB (grün)
- 512 MB (grün)
- 1.024 MB (grün)

Ob Sie sich mit 256 MByte oder 512 MByte in die Fantasy-Welt wagen, macht beim Spielfluss und bei den Ladezeiten keinen großen Unterschied.



TAPETENKLEISTER Die kargen und eckigen Dungeons sind die grafischen Schattenseiten von Knightshift.

KLASSIKER Auch das Monster-Sortiment von Knightshift wartet mit Ogern auf. Eine angenehme Abwechslung zu Wölfen und Bären.

Held an allen Feinden vorbei, die Sie nicht zwingend erledigen müssen.

Humor ist, wenn man trotzdem lacht

Eine weitere Spezialität von **Knightshift**: der eigenwillige Humor. Die deutsche Synchronisation schöpft aus dem ergiebigen Sprachschatz der deutschen Dialekte. Da erzählen Ihnen sächselnde Bogenschützen, dass Sie gerade den „feif-o-glogg-tie" trinken wollten oder hessische Schwiegermütter babbeln Ihnen die Ohren voll. Das ist ungefähr eine halbe Stunde lang erträglich – danach schalten Sie die Sprachausgabe besser ab. Dieses Manko wiegt umso schwerer, da auch die minutenlangen Dialoge, die eigentlich die Geschichte vorantreiben sollen, nicht ohne diesen Holzhammerhumor auskommen.

Kunterbunt

Die Grafik-Engine – eine Weiterentwicklung der **Earth-Engine** – kann sich wahrlich sehen lassen. Die quietschbunte Fantasy-Welt ist mit lauschigen Bächen und sich im Wind wiegenden Bäumen und Gräsern sehr ansprechend in Szene gesetzt. Wolken ziehen über die Landschaft und spiegeln sich ebenso im Wasser wie der Mond, wenn der Tag-und-Nacht-Zyklus die Welt wieder einmal in Dunkelheit hüllt. Leider wurden die grafischen Schwächen der Betaversion nicht mehr ausgemerzt. Die Charakteranimationen wirken nach wie vor hölzern und im grafisch anspruchsvollen Umfeld deplatziert. Gleiches gilt für die mit tristen Texturen tapezierten Dungeon-Abschnitte, die mit dem Detailreichtum der Oberwelten nicht einmal im Ansatz mithalten können.

Battle.net-Konkurrent?

Durch den Genre-Mix bedingt, fällt der Mehrspielermodus von **Knightshift** vergleichsweise üppig aus. Im Echtzeit-Strategiepart tragen Sie auf 15 vorgefertigten Karten – wahlweise mit oder ohne Basenbau – mit bis zu acht Spielern mehr oder weniger spannende Gefechte aus. Da **Knightshift** mit nur einer spielbaren Rasse aufwartet, dürfte dieser Modus selbst Strategie-Novizen nicht sonderlich lange bei Laune halten. Erschwerend kommt der träge Aufbaupart hinzu, der den Spieler die ersten Minuten zum Kuhtreiber degradiert. Wesentlich spaßiger ist da schon der Rollenspielpart. Hier durchleben Sie die Kampagne sowie sechs weitere Karten im kooperativen Modus ebenfalls mit bis zu sieben Mitspielern. Kreativ begabte Naturen haben außerdem die Möglichkeit, mit dem komfortablen Editor weitere Schlachtfelder für den Strategiemodus zu erstellen.

DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Der angebliche Strategiepart lockt keinen ernsthaften Strategiespieler aus dem Battle.net.

Die Entwickler bezeichnen **Knightshift** als „Hybrid-Spiel" – eine einzigartige Verquickung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Das Spiel wirkt dagegen stellenweise eher wie unfertiges Flickwerk. Der angebliche Strategie-Part lockt mit nur einer spielbaren Rasse, einem einschläfernden Aufbau-Part und mickrigen Upgrade-Möglichkeiten keinen ernsthaften Strategiespieler aus dem Battle.net. Auch in der Einzelspielerkampagne geht es hier viel zu rollenspiellastig zu. Das Action-Rollenspiel **Knightshift** hinterlässt da einen wesentlich besseren Eindruck. Zwar drücken die unfreiwillig komische Sprachausgabe und die immergleichen Wölfe, Bären und Skelette auf die Atmosphäre, dafür punktet der Titel hier durch seinen Umfang. Sechs vorgefertigte Karten warten mit zahlreichen zufällig generierten Quests auf Ihren Besuch außerhalb der Kampagne und der kooperative Mehrspielermodus macht Laune. Das ist es, was **Knightshift** vor dem Sturz in tiefere Wertungsregionen bewahrt.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Melkst du noch oder kämpfst du schon?

Friedlich grast meine schwarzbunte Else auf der Blumenwiese. Spannend: Man kann förmlich dabei zuschauen, wie sich ihr Euter-Balken füllt. Hurra, endlich 80 Milch-Taler, ich darf einen Wachturm bauen! Gerade im Netzwerk zeigen sich die spielerischen Längen des viel zu schlichten Echtzeit-Strategieparts – kein Vergleich mit **Warcraft 3**. Der Rollenspielpart dürfte dank des **Diablo**-kompatiblen Spielprinzips deutlich mehr Freunde finden – vorausgesetzt man entscheidet sich für den richtigen Charakter: Nach dem zweiten Kapitel habe ich meinen schwachbrüstigen Bogenschützen eingemottet und auf den ungleich stärkeren Ritter umgesattelt. Für den **Knightshift**-Kauf sprechen der stattliche Lieferumfang, die problemlose Steuerung und die idyllischen 3D-Welten; EIN gutes Strategie- oder Action-Rollenspiel wäre mir trotzdem lieber gewesen als zwei mittelmäßige. Tipp: Spielbare Demo auf der PC-Games-CD/-DVD installieren!



TESTURTEIL
Knightshift

ENTWICKLER Reality Pump
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 8 | Internet: 8 | 1 Sp./Packung

71

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1.500 – 1.800 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Hübsche 3D-Grafik
+ Umfangreicher Rollenspielpart
− Eigenwillige Synchronisation
− Schwachbrüstiger Strategiepart
− Nicht gerade einsteigerfreundlich

GRAFIK	82%
SOUND	65%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	63%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DUNGEON SIEGE** oder **WARCRAFT 3** mochten.

ADD-ON

Morrowind: Bloodmoon


HAARIGE SACHE Die Pelzrüstungen schützen gegen Frost, sind ansonsten aber unbrauchbar.

Monate später als in England und USA kommt Bloodmoon nun auch zu uns.

Dafür gleichzeitig in englischer und deutscher Sprache. Das Add-on **Bloodmoon** fügt die Insel Solstheim in das Spiel ein. Die ist so, wie sich ein Bayer die nordfriesische Insel Pellworm vorstellt: Nur sehr wenige, dafür ausgesprochen freundliche Menschen leben dort zusammen mit robbenähnlichen Monstern im ewigen Eis, gelegentlich trottet ein Eisbär durch die Siedlungen und Werwölfe heulen den Vollmond an.

Die im Vergleich zu **Morrowind** dichte und übersichtliche Welt stellt den Spieler vor zwei Aufgaben: Zum einen soll er eine entstehende Bergbausiedlung schützen, zum anderen eine Werwolfinvasion abwehren. Dazu sind rund zwanzig Story- und Gilden-Quests zu erledigen, die mit Rätseleinlagen, Suchspielen und Warentransporten erfreulich viel Abwechslung mit sich bringen. Anfänger sollten nicht versuchen, in Solstheim zum fast unsterblichen Werwolf zu werden: Die aggressiven Wolfsrudel und Bären stellen auch für Fortgeschrittene eine ernste Gefahr dar. Zudem hat das Dasein als Werwolf auch seine Schattenseiten. Als Werwolf ist der Heilschlaf unmöglich, außerdem wacht man jeden Morgen unbekleidet auf und muss seine Ausrüstung im Inventar zusammensuchen.

HARALD WAGNER


TESTURTEIL
Morrowind: Bloodmoon

89

ENTWICKLER Bethesda
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN 16. Oktober 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: - / Internet: - / 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.200 – 1.500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Nahtlose Einbindung in Morrowind
- \+ Hoher Schwierigkeitsgrad
- \+ Hohe Quest- und Ortsdichte
- − Gelegentliche Programmabstürze
- − Recht leblose Welt

GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **GOTHIC 2** mochten.

ADD-ON



Anarchy Online: Shadowlands

ONLINE-SPIEL


GEWALTIG In den Shadowlands tummeln sich riesige Monster – ziehen Sie, wenn möglich, gemeinsam mit Freunden los!


HÜBSCH Bei der Gestaltung der Landschaft haben sich die Entwickler Mühe gegeben.

Anarchy Online gibt es seit drei Jahren. Höchste Zeit fürs Add-on!

Nach der Pseudo-Expansion, dem Booster-Pack, gibt es nun das erste richtige Add-on zum Online-Rollenspiel: **Shadowlands** bietet neben sieben neuen Regionen auch zwei neue Charakterklassen. Da ist zum Beispiel der Shade, ein mystisch angehauchter Karate-Kämpfer mit der Fähigkeit, den Gegnern die Lebensenergie auszusaugen. Aufgrund seiner düsteren Natur startet der Shade zwangsläufig in den dunklen Shadowlands. Der Keeper, die zweite neue Klasse, ist ein moderner Paladin: Er trägt eine imposante Rüstung und schützt Team-Gefährten, indem er Auren herbeizaubert. Die Entwickler haben nicht nur neuen Inhalt eingebaut, sondern zusätzlich das alte Spielprinzip ausgebaut. Beispielsweise wurde der Kampf in Gruppen verbessert: Mehrere Mitstreiter dürfen Angriffe nun kombinieren, wodurch selbige effektiver werden – eine Funktion, die vor allem langjährige **Anarchy Online**-Spieler mit Wohlwollen aufnehmen werden. Einsteiger freuen sich darüber, dass dem Add-on gleich die Vollversion des Originals plus Booster-Pack beiliegt. **Shadowlands** bietet viel Online-Rollenspiel fürs Geld!

THOMAS WEISS

TESTURTEIL
AO: Shadowlands

82

ENTWICKLER Funcom
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: - / Internet: - / 1 Sp./Packung

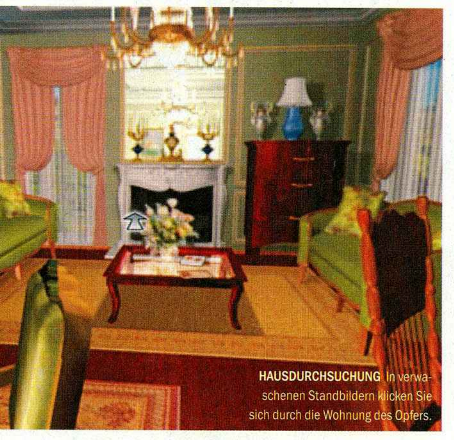
TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.200 – 1.800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Großer Umfang
- \+ Zwei neue Klassen
- \+ Detailverbesserungen
- \+ Packung enthält auch Original
- − Hohe Hardware-Anforderungen

GRAFIK	76%
SOUND	77%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	81%
EINZELSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STAR WARS: GALAXIES** oder **NEOCRON** mochten.

Law & Order



HAUSDURCHSUCHUNG In verwaschenen Standbildern klicken Sie sich durch die Wohnung des Opfers.

Das Spiel zur Fernsehserie **macht Sie zum Kriminalpolizisten**.

Man muss **Law & Order** zugute halten, dass es Abstand nimmt von der langweiligen Adventure-Formel, die Cryo seinerzeit einführte: Man klickt sich zwar immer noch durch verwaschene 360°-Umgebungen (was nervend ist), aber wenigstens muss man sich nicht mit haarsträubenden Zahnrad- und Schalterrätseln herumschlagen. Stattdessen beschäftigt man sich in **Law & Order** auf interessante Weise mit dem Alltag eines Kriminalpolizisten. Sie treffen am Tatort ein, wo ein Mord geschehen ist, sammeln Beweise, indem Sie mit der Maus den Boden abfahren, und verhören Zeugen, indem Sie vorgefertigte Fragen anklicken. Eingesammelte Gegenstände schicken Sie ans Labor, wo Spezialisten mehr darüber herausfinden. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, kommen Sie dem Täter irgendwann auf die Spur. Zwei Dinge sind es, die den Spielspaß von **Law & Order** erwürgen: Die Sprecher lernen ihr Handwerk noch und die permanente, nicht abschaltbare Musikbeschallung tötet Nerven im Sekundentakt.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Law & Order

ENTWICKLER Legacy Interactive	**ANBIETER** Adventure Comp.
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 — 700 — 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Krimi-Feeling
+ Nette Geschichte
- Fummelige Bedienung
- Peinliche Sprachausgabe
- Musik nicht deaktivierbar

GRAFIK	40%
SOUND	33%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	–

59

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SYBERIA** oder **SALAMMBO** mochten.

An dieser Stelle
haben Anna, Karin und Sandra
nach mehr gebettelt.

Mobile Multiplayer-Spiele

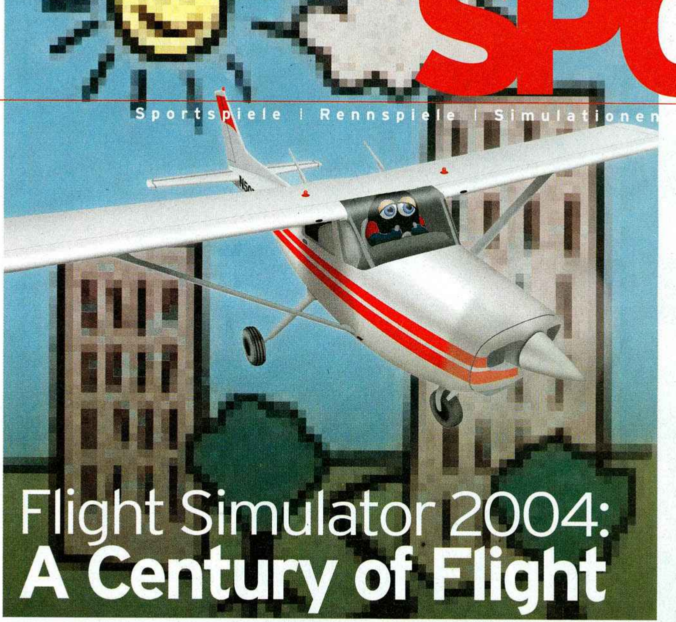
Spiele von führenden Publishern auf Game Cards
Beeindruckende 3-D-Grafik
Bluetooth-Technik für mobiles Spielvergnügen
Triband-Mobiltelefon
MP3-Player und UKW-Stereo-Radio

n-gage.com/de





anyone
anywhere



Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Am **Flight Simulator 2004** scheiden sich die Geister. Die einen ergötzen sich an der prächtigen Grafik, die anderen finden die Simulation potthässlich. Auch der Umfang trifft nicht auf uneingeschränkte Zustimmung: Für rund 70 Euro hätten sich etliche Spieler mehr Flugzeuge und vor allem ein gedrucktes Handbuch gewünscht, auch ein spielerisches Element wird oftmals vermisst. All das spiegelt sich in den unterdurchschnittlichen Schulnoten wider, die das wichtigste Feature jedoch ausklammern. Denn mit dem Flugmodell ist nahezu jeder Käufer des **Flight Simulator** glücklich – und genau darum geht es ja letztendlich.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Was hält Microsoft von den kommerziellen Add-ons, die neue Flugzeuge und Landschaften in den **Flight Simulator** integrieren? Bietet der **Flight Simulator** nicht genug?

Liebhart: „Microsoft **Flight Simulator** ist in der Tat für die überwiegende Anzahl der Käufer ein komplettes und überzeugendes Produkt, das keiner Ergänzungen bedarf. Es gibt aber auch eine große Anzahl von Käufern, welche ein ganz bestimmtes Flugzeug fliegen wollen, zum Beispiel eine Maschine, die sie besonders gut kennen, oder die ihnen besonders gut gefällt. Dieses spezielle Flugzeug soll dann auch in jedem kleinsten Detail im **Flight Simulator** erkennbar sein, bis hin zur speziellen Bemalung. Oder es gibt Anwender des **Flight Simulator**, welche in einer ganz bestimmten Gegend fliegen wollen und dort wiederum jedes Detail der Landschaft, Bewuchs, Gebäude, bis hin zum detailgetreu nachgebauten Heimat-Flughafen erwarten. Microsoft bietet schon seit Jahren für Entwickler kostenlose ‚Software Developers Kits' (SDK) an, mit denen genau diese speziellen Ergänzungen erstellt werden können. Es gibt fast kein Flugzeug, fast keinen Landstrich und fast keinen Flugplatz mehr, der nicht in der einen oder anderen Form angeboten wird. Auf diese Weise ist eine ganz eigene ‚Zubehör-Industrie' entstanden, mit der die Microsoft-Produktentwickler eng zusammenarbeiten. Auch für die aktuelle Version des **Flight Simulator, Das Jahrhundert der Luftfahrt**, sind bereits hunderte von Ergänzungen und Erweiterungen erhältlich."



PAMELA LIEBHART ist Produkt-Manager bei Microsoft Game Studios.

PC Games: Im Vergleich mit anderen Spielen kann die Grafik nicht mithalten. Wird es nicht langsam Zeit für eine neue Grafik-Engine?

Liebhart: „Die Anforderungen an die Grafik-Eigenschaften einer technischen Simulation sind andere, als diejenigen, welche an Actionspiele gestellt werden. Hinzu kommt die Forderung, den Add-on-Programmierern ein Mindestmaß an Kompatibilität zu den Vorgängerversionen zu bieten. Das wird dadurch erreicht, dass in den SDK Hinweise gegeben werden, bei deren Einhaltung ein Zubehörprodukt über mehrere Versionen des **Flight Simulator** aktuell bleibt. Schließlich wird vonseiten der Produktentwickler auch darauf geachtet, dass der **Flight Simulator** auch auf Systemen eingesetzt werden kann, welche nicht in allen Komponenten dem allerneuesten Stand der Technik entsprechen."

PC Games: Warum gibt es zwar zahlreiche Missionen, aber keine Auswertung, ob oder wie gut man sie bestanden hat?

Liebhart: „Die Auswertung des jeweils letzten Fluges steht unter dem Menüpunkt ‚Flight Analysis' zur Verfügung."

PC Games: Weshalb gibt es keine Pilotenbewertung wie beispielsweise im **Train Simulator**?

Liebhart: „Die Voraussetzungen, welche an private und berufliche Piloten gestellt werden, und welche meist in gesetzlicher Form vorliegen, sind von Land zu Land und von Fluglinie zu Flugline unterschiedlich. **Microsoft Flight Simulator** bietet mit der Pilotenführung durch ‚Air Traffic Control' (ATC) für Enthusiasten eine realistische und unterhaltsame Perspektive, wobei durch ATC auf die Einhaltung bestimmter Regeln geachtet wird, wie zum Beispiel das Einhalten des Kurses oder der zugewiesenen Flughöhe. Bei Abweichungen erhält der Pilot, ganz wie in der Realität, einen entsprechenden Hinweis."

PC Games: Mit 70 Euro gehört der **Flight Simulator 2004** in die gehobene Preisklasse. Weshalb gibt es dennoch kein gedrucktes Handbuch oder Kartenmaterial?

Liebhart: „Die Fülle an Informationen würde ein Handbuch in der Stärke eines Telefonbuches einer Großstadt erfordern. Zum Thema Kartenmaterial: Bei über 24.000 Flughäfen beantwortet sich die Frage von selbst."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	3+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	4+
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	3
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	2
Mehrspielermodus	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Flight Simulator 2004 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Das Fliegen
2. Das Wettersystem
3. Die Flugzeuge
4. Die Grafik
5. Der Realismus

–
1. Fehlende Langzeitmotivation
2. Keine Innovationen
3. Hardware-Anforderungen
4. Die Grafik
5. Der Preis

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARCO WEUSTENFELD, Alsfeld:
„Ein sehr schön gestalteter Flugsimulator nur für die Freunde realistischer Flugsimulationen. Es hätten allerdings noch mehr Flugzeuge und vor allem detailliertere Städte integriert werden können. Bei einem Preis von über 60 Euro kann man außerdem auch ein gedrucktes Handbuch erwarten!"

PHILIPP GRAF, Augsburg:
„Auch eine ernsthafte zivile Flugsimulation sollte keinen Spartanismus außerhalb des Cockpits bieten müssen, es geht sicherlich um einiges besser. Angesichts der Monopolstellung in diesem Bereich ist aber leider natürlich nicht viel Druck da, um Innovationen zu erzwingen."

STEFAN GERSTENBERG, Isernhagen:
„Das Spiel ist nur eine unmerklich verbesserte Version der 2000er-Variante. Die neuen Flugzeuge sind eine nette Dreingabe, aber machen auch nur kurze Zeit Spaß. Sehr positiv ist das echte Fluggefühl und die Vielzahl an Einstellungen im Cockpit. Die Synchronisation im Multiplayer ist leider ein wenig mangelhaft."

CHRISTIAN MEIXNER, Chemnitz:
„Realitätsgrad und Steuerung sind ausgezeichnet. Besonders gut gelungen sind die Wettereffekte und Wolken. Leider sind die Bodentexturen und geographischen Gegebenheiten außer in Ballungsgebieten noch immer grob und ungenau. Der Unterhaltungswert für Action-Liebhaber ist leider auch eher gering."

PC Games Award SPORT 11/2003

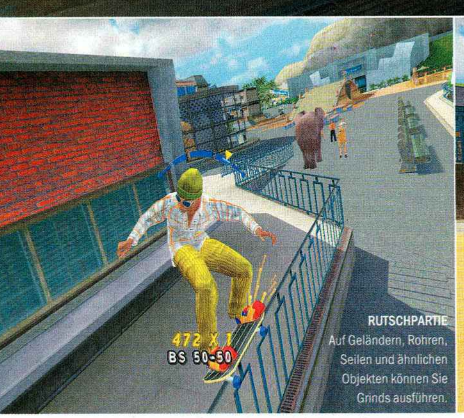
VIDEO

Tony Hawk's Pro Skater 4

Tony wird noch schneller, noch größer, noch ausgeflippter – aber bietet der nunmehr vierte Pro-Skater-Teil auch genug Neues, um Serien-Veteranen wieder aufs Brett zu locken?

Der Countdown tickt: Ein 300.000-Punkte-Highscore ist das Ziel, für die fehlenden 77.000 bleiben Ihnen gerade mal zehn Sekunden. Ein schneller Wallie auf die hohe Mauer, jetzt ein lang gezogener Grind – mit vor Anspannung feuchten Händen fällt das Balancieren noch schwerer als sonst. Absprung, danach folgt ein Nose-Manual bis zur hochragenden Pipe. Rasant wirbelt Ihr Skater mehrfach um die eigene Achse – der Spezialtrick sitzt, gleich haben Sie es geschafft …

Eine typische Spielszene aus **Tony Hawk's Pro Skater**: Abenteuerliche Akrobatik bei halsbrecherischem Tempo zeichnet die Serie seit jeher aus. Je anspruchsvoller die Aktionen, desto mehr Punkte bekommen Sie, außerdem können Sie durch Manuals (auf zwei Rollen vorn oder hinten balancieren), Grinds und Reverts (Drehungen auf Rampen) Ihre Tricks zu so genannten Kombos aufwerten: Für jedes zusätzliche Manöver erhöht sich der Multiplikator um einen Punkt. Auch die Steuerung wurde nur marginal verändert: Stunts lösen Sie wie schon in **Tony 3** aus, indem Sie eine Richtungstaste und einen Button gleichzeitig drücken. Erfahrene Spieler finden sich daher schnell zurecht und schaffen recht bald Punktestände in Millionenhöhe. Hat sich also im Vergleich zu den



RUTSCHPARTIE Auf Geländern, Rohren, Seilen und ähnlichen Objekten können Sie Grinds ausführen.



POLONAISE Die neue Aktion „Skitch" ermöglicht es Ihnen, sich ziehen zu lassen – sogar von diesem Dickhäuter.

hervorragenden Vorgängern nicht viel getan?

Zeitlos

Auf den ersten Blick nein: Den Karrieremodus starten Sie immer noch mit einem selbst erstellten oder einem von 15 realen Skatern. Neben Namensgeber Tony Hawk stehen unter anderem Bob Burnquist, Rodney Mullen und **Jackass**-Star Bam Margera zur Auswahl. Zusätzlich können Sie für je 9.000 Spieldollar vier Bonusathleten freischalten, darunter Iron-Maiden-Maskottchen Eddie oder **Star Wars**-Kopfgeldjäger Jango Fett. Doch der erste Eindruck täuscht. Schon nach wenigen Sekunden auf der Piste wird klar: **Tony 4** ist anders. Endlich wurde das nervige Zeitlimit abgeschafft – nun probieren Sie ganz entspannt neue Trick-Kombos aus oder sausen durch die Levels und kundschaften die besten Skateplätze aus, ohne auf die tickende Uhr zu achten. Das ist übrigens auch bitter nötig, denn die neun neuen Szenarien sind circa zwei- bis dreimal so groß wie im Vorgänger. Die Karriere beginnt in einem College, später dürfen Sie noch London, San Francisco, Alcatraz, einen Zoo, Chicago, eine Schiffswerft, den spektakulären US-Skatepark Kona und einen Jahrmarkt unsicher machen. Dabei zeichnet sich jeder einzelne dieser Schauplätze durch seine detaillierte und glaubwürdige Gestaltung aus: So tummeln sich beispielsweise auf dem College-Hof Basketball spielende Studenten, während im Zoo unter anderem Elefanten, Nashörner, Löwen und Nilpferde herumstreunen.

Folge dem Pfeil

Dass sich auch ohne das im Nacken sitzende Zeitlimit keine Langeweile breit macht, garantieren insgesamt 190 Aufträge. Anders als bisher können Sie nun selbst bestimmen, wann Sie sich welcher Aufgabe annehmen: Sobald Sie einen der mit Pfeilen markierten Charaktere ansprechen, erhalten Sie nähere Instruktionen. Neben den serientypischen Aufgaben wie „Sammle die fünf Buchstaben S-K-A-T-E" oder „Schlage den Highscore" sind auch ausgefallene Missionen dabei: Zum Beispiel fleht Sie ein Betrunkener panisch an, bedrohliche rosa Elefanten zu fangen, und für Bam Margera sollen Sie in bester **Jackass**-Manier 30 Touristen ins Wasser schubsen. Dafür bleibt meist nur ein sehr knapper Zeitrahmen, selbst für kleine Fehler ist kaum Platz – nur gut, dass man jede Aufgabe beliebig oft per Knopfdruck erneut versuchen darf. Kleiner Wermutstropfen: In jedem Level gibt es garantiert ein oder zwei Missionen, bei denen es nicht auf geschickte Trick-Kombos oder einfallsreiche Lösungswege ankommt, sondern nur auf die möglichst präzise Steuerung Ihres Skaters. Immerhin sind Sie nicht gezwungen, solche langweiligen Etappen durchzumachen – Sie dürfen alle Aufgaben jederzeit abbrechen und später erneut versuchen. Nach 90 geschafften Missionen steht schließlich die „Pro-Challenge" an, bei der es gilt, mit jedem der 15 authentischen Skater eine besonders knifflige Herausforderung zu meistern. Spielen Sie beispielsweise mit Tony Hawk, sollen Sie im College-Level Spezialtricks zwischen zwei acht Meter voneinander entfernten Pipes machen – und das auch noch auf dem Dach eines siebenstöckigen Gebäudes.

Darf es noch etwas mehr sein?

Ja, es hätte durchaus mehr sein dürfen. Denn nach dem Karrieremodus bleiben Einzelspielern nur noch die mageren Modi „Einzelsession" und „Skate for Fun", bei denen Sie lediglich in den bereits gespielten Levels umherfahren dürfen. Die unterhaltsamen Multiplayer-Spielarten wie „Graffiti" (Objekte um die Wette markieren) oder „Kombo" (wer schafft die beste Kombination) sind im Solo-Modus leider nicht verfügbar.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Der Karrieremodus frischt das Spielerlebnis auf, allerdings fehlt es immer noch an der ganz großen Innovation.

Vorsicht, Verletzungsgefahr! Meinen rechten Daumen ziert jetzt nach tagelangen Kombo-Arien eine ansehnliche Blase – kein Wunder, denn schon nach zehn Minuten mag man das Gamepad gar nicht mehr aus der Hand legen. Der hohe Suchtfaktor wird lediglich durch die stellenweise frustrierenden Missionen geschmälert – wer keinen der Vorgänger gespielt hat, braucht sogar für die anfänglichen Aufgaben etliche Versuche. Nachdem ich persönlich den dritten Teil zu innovationsarm empfand, sorgt vor allem der überarbeitete Karrieremodus in **Tony 4** für ein frisches, kurzweiliges Spielerlebnis. Die ganz großen Neuerungen fehlen allerdings immer noch, beispielsweise folgt ein Story-Modus erst in der fünften **Tony Hawk**-Ausgabe. Dennoch ist **Tony Hawk's Pro Skater** – auch aufgrund fehlender Konkurrenz – die Funsport-Referenz auf dem PC.



TESTURTEIL
Tony Hawk's Pro Skater 4

ENTWICKLER Neversoft
ANBIETER AS Heidelberg
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Internet: 8, Netzwerk: 8, 2 Sp./Packung

88

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 800 – 1400 – 2000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Größerer Karriereumfang
+ Kein ständiges Zeitlimit mehr
+ Grandiose Animationen
– Keine Story
– Kaum Einzelspieler-Modi

GRAFIK	84%
SOUND	82%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	86%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TONY HAWK'S PRO SKATER 3** oder **MOTOCROSS MADNESS 2** mochten.

So spielt sich Tony Hawk 4



Nach der Charakterauswahl oder -erstellung dürfen Sie ganz entspannt auf Erkundungstour gehen: Ein Zeitlimit gibt es nur noch während der eigentlichen Missionen.



Sobald Sie mit der Umgebung vertraut sind, können Sie sich von den verschiedenen, mit Pfeilen gekennzeichneten Charakteren insgesamt 16 Aufträge pro Level geben lassen.



Vor allem im späteren Spielverlauf sind die Aufgaben sehr knackig, allerdings hat man beliebig viele Versuche und kann die Mission nach einem Missgeschick sofort erneut starten.



Für erledigte Aufträge bekommen Sie Geld für bessere Ausrüstung oder kleinere Boni (etwa Skatervideos) sowie Stat-Punkte, mit denen Sie Ihren Skater verbessern.



Haben Sie genügend Quests erfüllt, dürfen Sie weitere Areale freischalten. Während des Spiels schalten Sie beliebig zwischen den neun Umgebungen hin und her.

Tiger Woods PGA Tour 2004



ABBILD BU Jim Furyk steht am Abschlag. Dank der überarbeiteten Spielermodelle sehen die Akteure ihren Vorbildern noch ähnlicher.

Was gibt es Schöneres als Tiger & Co. im TV zu sehen? **Genau: selber mitspielen!**

Das Schlussloch am letzten Turniertag, jetzt steht für Sie alles auf dem Spiel: Ein einziger Schlag Differenz trennt Sie vom Masters-Sieg. Sie stehen am Abschlag – jetzt gilt es: Zeigen Sie Nerven oder bleiben Sie cool? Wie keine andere Golfsimulation zuvor versteht es **Tiger Woods 2004**, glaubwürdige Turnieratmosphäre zu erzeugen. Das liegt vor allem am erneut verbesserten Karriere-Modus: Vor Spielbeginn dürfen Sie jetzt einen eigenen Athleten erstellen – von der Augenfarbe bis zum Armumfang lässt sich wirklich jedes Detail verändern. Mit Ihrem frisch erschaffenen Schützling können Sie dann in Trainingsstunden Profikniffe lernen, etwa effektive Schläge aus dem Bunker. Anschließend spielen Sie sich in etlichen Turnieren aus der Amateurklasse bis zum PGA-Profi hoch und versuchen Sponsoren zu gewinnen (neu in **PGA Tour 2004**). Alternativ können Sie im Simulations-Modus auch direkt in höherklassige Saisons oder Turniere einsteigen, wahlweise mit Ihrem erstellten Golfer oder einem der 15 Profis. Leider fehlen einige Topspieler, etwa Davis Love III oder Kenny Perry. Trotzdem: Dank sinnvoller Detailverbesserungen ist **PGA Tour 2004** unangefochten die neue Golfsport-Referenz.

JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Tiger Woods PGA Tour 2004

89

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Internet: 4, Netzwerk: 8, 1 Sp./Packung

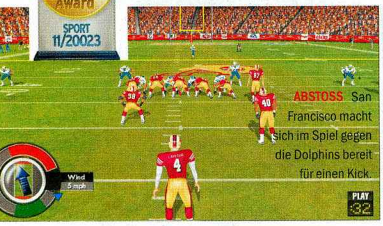
TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 850 – 1350 – 1800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Erweiterter Karriere-Modus
+ Detaillierte Spielererstellung
+ Noch glaubwürdigeres Golfgefühl
+ 18 verschiedene Kurse
- Nur 15 Profis spielbar

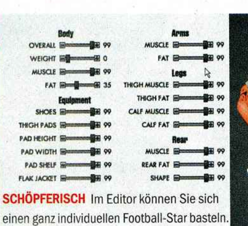
GRAFIK	90%
SOUND	88%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **LINKS LS 2003** oder **TIGER WOODS PGA TOUR 2003** mochten.

Madden NFL 2004



ABSTOSS San Francisco macht sich im Spiel gegen die Dolphins bereit für einen Kick.





SCHÖPFERISCH Im Editor können Sie sich einen ganz individuellen Football-Star basteln.

Für Football-Fans geht nichts über Madden – **dieses Jahr mehr denn je.**

Die Frage, ob sich die aktuelle **Madden**-Version auch für Besitzer des Vorgängers lohnt, stellt sich diesmal nicht: EA Sports hat so viel verändert, dass **Madden 2004** ein Pflichtkauf für alle American-Sports- und Football-Fans ist. Da wäre etwa die neue Playmaker-Control, mit der Sie ohne Unterbrechung beliebige Änderungen in der Formation oder Taktik vornehmen können. Wird beispielsweise Ihr Receiver zu eng gedeckt, können Sie ihn durch kurzes Antippen des rechten Analogsticks die Laufrichtung ändern lassen. Für den sinnvollen Einsatz dieses Features ist übrigens ein Gamepad mit zwei Mini-Sticks empfehlenswert. Noch innovativer: Im Besitzer-Modus erleben Sie eine bislang in der **Madden**-Serie vernachlässigte Facette, nämlich die Business-Seite. Als Vereinsboss obliegt Ihnen das wirtschaftliche Wohl des Clubs – stehen die Finanzen schlecht, so erhöhen Sie Ticket- oder Merchandising-Preise, in guten Zeiten investieren Sie in Promotion oder ins Stadion. Auch Personalentscheidungen kommen auf Sie zu: Suchen Sie neue Talente, werben Sie erfahrene Spieler ab oder verpflichten Sie bei Bedarf einen neuen Trainer.

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
Madden NFL 2004

90

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Internet: 2, Netzwerk: 2, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 1000 – 1400 – 1800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Spieltiefe durch Manager-Modus
+ Praktische Playmaker-Control
+ Verbesserte KI der Mitspieler
+ Überarbeitete Menüs
- Regeln werden nicht erklärt

GRAFIK	92%
SOUND	89%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	92%
MEHRSPIELER	89%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MADDEN NFL 2003** oder **NHL HOCKEY 2003** mochten.

Crime Scene **Manhattan**

Brandheiße Action auf der Straße: Autobahn Raser trifft **GTA trifft Crazy Taxi.**



MASSIV Mit Waffensystemen wie diesen Raketen lösen Sie innerstädtische Stauprobleme.

VOLLGAS Da sich Ihr Auto mit aktiviertem Booster kaum noch steuern lässt, nutzt er nur im Glücksfall.

TESTURTEIL
Crime Scene Manhattan

ENTWICKLER Blimb
ANBIETER Rondomedia
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 8 · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 · 1.000 · 1.600
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Riesiges Stadtareal
+ Kurzweiliger Mehrspielermodus
- Langweilige Missionen
- Lediglich sechs Autos
- Nervtötende Musik

38

GRAFIK	59%
SOUND	54%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	42%
SPIELDESIGN	38%
MEHRSPIELER	53%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MIDNIGHT CLUB 2** oder **CRAZY TAXI** mochten.

Auftragskillerin Gloria hat nicht nur eine Oberweite, die selbst Miss Croft die Schamesröte ins Gesicht treibt, sondern auch ein unheimlich aufregendes Leben. Anstatt mit Scharfschützengewehr hochrangige Politiker auszuschalten, stürzt sich die Gute nämlich in den Feierabendverkehr von Manhattan und fährt Taxi oder nimmt unliebsame Zielpersonen mit dem Kühler hops. Natürlich übernehmen Sie die Rolle von Gloria und heizen deshalb fortan in 20 Missionen durch ein hübsch in Szene gesetztes Manhattan, spielen **Crazy Taxi** und **GTA** und fragen sich beständig, wofür Upgrades wie Gatling-Geschütze oder an der Karosserie befestigte Raketenwerfer eigentlich zu gebrauchen sind. Da der computergesteuerte Stadtverkehr nämlich schauderhafter fährt als Formel-1-Fahrer im Privatleben und sich Fußgänger bevorzugt vor Ihr Auto werfen anstatt auszuweichen, besteht die größte Herausforderung in den mitunter recht lang anhaltenden Missionen darin, den Zielpunkt in einem Stück zu erreichen. Wesentlich mehr Spaß macht da schon der Deathmatch-Mehrspielermodus, der jedoch mit Konkurrenten wie **Midnight Club 2** nicht mithalten kann. DAVID BERGMANN

Das unzensierte

ZUSÄTZLICHE DEMOS EXKLUSIV AUF DER AB-18-DVD:

+ Action-Adventures
+ Taktik-Shooter
+ Ego-Shooter

DVD

Zutritt nur ab 18!

PC-Games-Abo!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die **PC-Games-Ab-18-Edition**. Ungeniert und unzensiert mit **Demos, Maps, Mods & Tools zu ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!**

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie Sie sicher aus unserer Berichterstattung wissen, dürfen Spielemagazine auf beigelegten Heft-CDs und DVDs die meisten Demos zu Ego- und Taktik-Shootern aus rechtlichen Gründen nicht mehr anbieten.

Volles Programm für PC-Games-Abonnenten

Natürlich: Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC Games, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb gibt es ab sofort exklusiv und **NUR** im Abo die PC-Games-Ab-18-Edition: Mit zusätzlichen Demos, exklusiv auf DVD. Und das wie bisher zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung dieser Spezialausgabe erfolgt nur an Personen, die nachgewiesenermaßen volljährig sind. Ganz wichtig: „PC-Games-Ab-18" darf nicht frei im Handel verkauft werden und wird deshalb nicht am Kiosk angeboten!

So einfach funktioniert's!

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-Games-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC Games Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Wichtige Info für Leser außerhalb Deutschlands!




Das neue Jugendschutz-Gesetz gilt ausschließlich in Deutschland. Unsere Leser in Österreich, der Schweiz und anderen europäischen Ländern erhalten im Handel und im Abonnement die „unzensierte" PC-Games-Version – wie bisher! Sie bekommen PC Games also auch weiterhin mit Demos zu allen wichtigen Action-Spielen. Eine Abo-Umstellung ist nicht notwendig!

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

☒ Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-Games-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-Games-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ PC-GAMES-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

☒ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG JA 02



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**

C&C: Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **85**

Battle Realms
Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat dieser illustren Runde. Nicht nur wegen des fernöstlichen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kampflastigen Spielablaufs.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 20,- | **83**

Empire Earth
Zum Budget-Preis und zusammen mit dem Add-on bringt das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen enorm viel Spaß fürs Geld. Wenn Sie's gerne komplex mögen, greifen Sie zu!
Ausgabe: 11/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **82**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder



Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**

Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**

Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**

Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**

Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **88**

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **87**

Fußballmanager 2003
Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) – 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Hitzfeld draufhaben.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**

Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **87**

Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **85**

Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CDV | ca. € 45,- | **84**

Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfertrupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 20,- | **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **90**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- | **89**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Das beste **Star Wars**-Spiel: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- | **88**

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Beklemmend realistischer Weltkriegs-Shooter mit den Kinoqualitäten des Films **Der Soldat James Ryan**. Vielfältige Szenarien und spannendes Gameplay mit Schleich- und Baller-Missionen.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **86**

Tron 2.0
Grelle Optik, coole Story und ein wirklich spannender Spielablauf: Die interaktive Fortsetzung des Filmklassikers **Tron** glänzt durch Charakter-Entwicklung und Leveldesign, auch der Mehrspielermodus gefällt.
Ausgabe: 10/03 | Buena Vista | ca. € 45,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**

Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**



Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**

Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 35,- | **85**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER



vorgestellt von Thomas Weiß

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15,- Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**

Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubisoft | ca. € 40,- | **82**

Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Atari | ca. € 40,- | **82**

Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **79**





ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**

Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **89**

Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt: **Deus Ex** verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. Gehört in jede Sammlung.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**

Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch Chinatown schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen **GTA 3** zelebriert.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 35,- | **89**

System Shock 2
Wenn Sie **Deus Ex** mochten, sollten Sie diesen Klassiker antesten: Warren Spectors Nachfolger zu **System Shock** ist ein ähnlich guter Mix aus Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker **Strike Commander**? Dann werden Sie **Crimson Skies** auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik. Im MS Actionpack billiger.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**





ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**

Grim Fandango
Lucas Arts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 10,- | **81**

Silent Hill 2 – Director's Cut
Irritierend, fesselnd und schockierend – **Silent Hill 2** ist ein stilvoller Horror-Thriller, der vor allem von seiner grandiosen Atmosphäre und der filmreifen Story lebt. Die Rätsel wirken leider etwas deplatziert.
Ausgabe: 03/03 | Konami | ca. € 40,- | **80**

Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 45,- | **78**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**

Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**

Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10,- Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

Icewind Dale 2
Bereits bei seinem Erscheinen war **Icewind Dale 2** technisch veraltet – dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakter-Entwicklung und vielen Quests gehört das Spiel dennoch zur Elite des Genres.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **84**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**

Nox
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer – mal Top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, kann dennoch zugreifen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

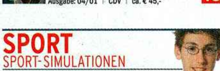
Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**

Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**



SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg



NEUZUGANG
Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren FIFA-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **85**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **84**

FIFA 2001
Ein Ausreißer am **FIFA**-Himmel: Statt kontinuierlich in Richtung Simulation zu entwickeln, hat EA Sports ein Arcade-Fußballspiel auf den Markt gebracht. Für den günstigen Preis allemal eine Überlegung wert.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **79**

FIFA 2000
Zwei Gründe könnten ausschlaggebend für den Kauf von **FIFA 2000** sein: Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen: zugreifen!
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**



SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann



NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**

NEUZUGANG
Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von dieser Neuerung abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

NBA Live 2001
Wer gerne die L. A. Lakers, die Chicago Bulls oder eines der anderen NBA-Teams zum Budget-Preis zur Meisterschale führen möchte, ist mit dem zwei Jahre alten **NBA Live 2001** nach wie vor gut beraten.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**

NHL 2002
Es sieht nicht ganz so gut aus wie sein Nachfolger und die Spieler passen sich selbst blind noch zielsicher zu. Dafür gibt's das spaßige Trading-Card-Feature und das Spiel selbst in der Budget-Ecke.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **88**



SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**

Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **85**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

F1 Challenge 99-02
Obwohl kein echter Karrieremodus vorhanden ist, kann die Formel-1-Simulation rundum überzeugen. Experten werden Setup und Telemetrie zu schätzen wissen, Einsteiger die integrierten Hilfen.
Ausgabe: 07/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **84**

Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**



SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

NEUZUGANG
Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **88**

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**

Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. 45,- | **83**

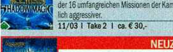
Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**

Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche, ein unterhaltsamer Karrieremodus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen **NfS: Porsche** zum eindeutig besten Teil der Serie.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **82**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Wonders: Shadow Magic
Runden-Strategie ist lahm? Weit gefehlt! **Shadow Magic** erweitert **Age of Wonders** um drei Rassen, außerdem wurde die KI kräftig aufgebohrt und agiert während der 16 umfangreichen Missionen der Kampagne deutlich aggressiver.
11/03 | Take 2 | ca. € 30,- **81**





NEUZUGANG
Anarchy Online: Shadowlands
Neben zwei neuen Charakterklassen, dem Shade und dem Keeper, dürfen sich **Anarchy Online**-Fans besonders über die verbesserten Teamkämpfe freuen: Attacken mehrerer Spieler lassen sich jetzt kombinieren. Für Einsteiger liegt zudem gleich das Originalspiel bei.
11/03 | Koch Media | ca. € 25,- **82**



Battlefield 1942: Road to Rome
Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.
03/03 | Electronic Arts | ca. € 16,- **86**

Battlefield 1942: Secret Weapons
Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.
Electronic Arts | ca. € 25,- **84**



Battle Realms: Winter of the Wolf
Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **85**

Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.
02/03 | Atari | ca. € 30,- **85**

DAoC: Shrouded Isles
Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons **Shrouded Isles** wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von **Dark Age of Camelot** noch größer.
02/03 | Wanadoo | ca. € 30,- **84**

Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.
03/03 | Jowood | ca. € 16,- **87**

Die Siedler 4: Die neue Welt
Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.
01/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- **80**

Die Sims: Megastar
Erstmals begleiten Sie Ihren Sim zur Arbeit. In der Studio-Stadt wird er Filmstar, Musiker, Fotomodell oder Eintagsfliege – Experten fällen das gnadenlose Urteil. Neue Objekte und soziale Fähigkeiten erweitern das Hauptprogramm.
06/03 | Electronic Arts | ca. € 28,- **83**

Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **80**

Ghost Recon: Island Thunder
Das Add-on besteht leider nur aus viel zu wenigen neuen Missionen und einer Hand voll zusätzlicher Waffen. Damit ist **Island Thunder** leider nur für eingefleischte Fans von **Ghost Recon** eine sinnvolle Erweiterung des Taktik-Shooters.
12/02 | Codemasters | ca. € 24,- **78**

Gothic 2: Die Nacht des Raben
So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.
10/03 | Jowood | ca. € 30,- **90**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- **85**

NEUZUGANG
Medal of Honor: Breakthrough
Nordafrika und Italien sind die Schauplätze der elf Solomissionen im zweiten **Medal of Honor-Add-on**. Zwar ist die Kampagne mit knapp sechs Stunden enttäuschend kurz, dafür überzeugt allerdings der Multiplayer-Part mit dem neuen Spielmodus „Befreiung".
11/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- **79**

Morrowind: Bloodmoon
Das zweite Add-on zu **Morrowind** findet in einer wahren Eishölle statt. Gefrorene Seen, eine Mine im Gebirge und jede Menge neue Monster warten auf den Abenteurer. Vor allem aber die Möglichkeit, Werwolf zu werden, sorgt für ein neues Spielerlebnis.
08/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **89**

Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **90**

Neverwinter Nights Add-on
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- **84**

Rollercoaster T. 2: Wacky Worlds
50 frische Attraktionen und Zierelemente wie der Eiffelturm, die Freiheitsstatue, Big Ben und Taj Mahal für die Gäste in Parks aus allen Kontinenten machen **Rollercoaster Tycoon 2** noch eine Spur umfangreicher.
06/03 | Atari | ca. € 30,- **77**

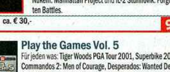


Warcraft 3: The Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



NEUZUGANG
Gold Games 7
Neue Referenz-Sammlung: **Jedi Knight 2, Morrowind, Ghost Recon, Tony Hawk's Pro Skater 3, Racing Simulation 3, The Partners, Will Rock, Largo Winch, Duke Nukem: Manhattan Project** und **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles.**
Ubi Soft | ca. € 30,- **91**



Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001, Superbike 2001, Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive, C&C: Alarmstufe Rot 2, Monopoly Tycoon, Startopia, Rollercoaster Tycoon, Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik.**
Eidos | ca. € 45,- **90**

EA Sports Powerpack
EA gibt sich spendabel: Kurz vor dem Release des 2004er-EA-Sports-Portfolios werden **FIFA Football 2002, F1 2002, NHL Hockey 2002** und **NBA Live 2001** zum **EA Powerpack Volume 1** gebündelt und zum fairen Preis von rund 40 Euro auf den Markt gebracht.
Electronic Arts | ca. € 40,- **89**

Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße.**
Ubi Soft | ca. € 20,- **88**

Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.
Bigben | ca. € 25,- **88**

EA Games Powerpack
Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2, James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland.**
Electronic Arts | ca. € 40,- **87**

Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- **86**

Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- **86**

Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- **86**

Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos.**
Atari | ca. € 35,- **86**



Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- **85**

Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem, da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Atari | ca. € 20,- **85**

NEUZUGANG
Cultures: Die Abenteuerbox
In der dunklen Jahreszeit ist die Abenteuerbox genau das richtige Futter für Strategen: In den **Cultures**-Ablegern **Das Achte Weltwunder** und **Die Reise nach Nordland** beschützen Sie einen wuseligen Wikinger-Stamm vor immer neuen Gefahren.
NBG | ca. € 30,- **85**



Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubi Soft | ca. € 45,- **85**



Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubi Soft | ca. € 35,- **84**



Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.
Microsoft | ca. € 40,- **84**

Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubi Soft | ca. € 45,- **83**



Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**. Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **83**

Star Trek: Elite Force Gold
Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack.**
akTronic | ca. € 10,- **83**

Black Isle Compilation
Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: **Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale** sowie die Add-ons **Die Legenden der Schwertküste** und **Herz des Winters** füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.
Ubi Soft | ca. € 16,- **81**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats
Crime Scene Manhattan
Im Singleplayer-Modus müssen Sie sich bei diesem Mix aus GTA und Crazy Taxi durch öde Missionen kämpfen, noch dazu nervt die miserable KI. Lediglich der Mehrspieler-Modus ist halbwegs brauchbar.
Anbieter: Rondomedia | Preis: € 30,- | Wertung: 38

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Sponge-Bob: Employee o. t. Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Premium Kartenspielsammlung	Modern Games	15	08/03	€ 8,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Age of Wonders: Shadow Magic	81	10/03	€ 30,-
Anarchy Online: Shadowlands	82	11/03	€ 25,-
Beachking Stunt Racer	63	09/03	€ 20,-
BF 1942: Secret Weapons	84	10/03	€ 25,-
Bomba	38	08/03	€ 10,-
C&C: Generäle	90	10/03	€ 50,-
Casino Inc.: The Management	66	11/03	€ XX,-
Chariots of War	60	09/03	€ 40,-
Chrome	82	10/03	€ 45,-
Commandos 3	83	11/03	€ 45,-
Conflict Desert Storm 2	77	11/03	€ 50,-
Crime Scene Manhattan	38	11/03	€ 30,-
Darkened Skye	66	10/03	€ 35,-
Das Mysterium von Zelenhgorm	62	08/03	€ 35,-
Day of Defeat	70	07/03	€ 30,-
Deep Sea Tycoon	57	11/03	€ 20,-
Die Sims: Megastar	83	06/03	€ 28,-
Doppelkopf XXL	30	09/03	€ 15,-
Enigma Rising Tide	79	09/03	€ 45,-
Enter the Matrix	71	07/03	€ 45,-
Euphrat & Tigris	61	09/03	€ 25,-
Eve: The Second Genesis	77	08/03	€ 45,-
Fire Department	68	10/03	€ 40,-
Flight Simulator 2004	76	09/03	€ 70,-
Fluch der Karibik	72	09/03	€ 45,-
Freedom Fighters	79	11/03	€ 50,-
Fußballmanager Pro	79	10/03	€ 45,-
G.I. Combat	39	09/03	€ 35,-
Galactic Civilizations	75	11/03	€ 40,-
Game Tycoon	49	11/03	€ 35,-
Ghost Master	83	08/03	€ 45,-
Gothic 2: Die Nacht des Raben	90	10/03	€ 30,-
GTA Vice City	91	07/03	€ 45,-
Harbinger	63	09/03	€ 30,-
Hardrock Casino	29	09/03	€ 35,-
Heaven & Hell	72	08/03	€ 45,-
Hidden Stroke	65	09/03	€ ##,-
Homeworld 2	84	11/03	€ 40,-
Hugo: Smakkaball	27	10/03	€ 20,-
Hulk	61	08/03	€ 45,-
I was an Atomic Mutant	39	10/03	€ 20,-
Indycar Series	74	09/03	€ 40,-
Jedi Knight: Jedi Academy	90	10/03	€ 50,-
Kaan: Babarians Blade	60	09/03	€ 35,-
Kaiser	8	09/03	€ 20,-
Kasparov Chessmate	84	09/03	€ 35,-
Knightshift	71	11/03	€ 40,-
Law & Order	59	11/03	€ 50,-
Lionheart	74	10/03	€ 40,-
Live for Speed	76	10/03	€ 15,-
Mace Griffin: Bounty Hunter	66	11/03	€ 45,-
Madden NFL 2004	90	11/03	€ 50,-
Matchball Tennis	22	08/03	€ 30,-
Medal of Honor: Breakthrough	79	11/03	€ 25,-
Midnight Club 2	83	09/03	€ 45,-
Moon Tycoon	52	11/03	€ 20,-
Morrowind: Bloodmoon (dt.)	89	11/03	€ 25,-
Neverwinter Nights: Schatten v. Undernzit	84	08/03	€ 30,-
NINA	16	09/03	€ 20,-
No Man's Land	76	09/03	€ 45,-
No Man's Land	81	11/03	€ 45,-
Perfect Ace Tennis	32	09/03	€ 30,-
Pet Racer	33	08/03	€ 15,-
Pet Soccer	22	08/03	€ 15,-
Planetside	82	08/03	€ 50,-
Premium Kartenspielsammlung	15	08/03	€ 8,-
Pro Beach Soccer	59	09/03	€ 30,-
Purge	74	08/03	€ 40,-
Radsport Manager 2003/2004	53	08/03	€ 40,-
RC Helicopter	41	09/03	€ 20,-
Republic	65	10/03	€ 45,-
Rise of Nations	79	07/03	€ 45,-
Skat XXL	57	09/03	€ 15,-
Smash Up Derby	39	09/03	€ 20,-
Space Colony	82	11/03	€ 45,-
Space Tanks	30	10/03	€ 10,-
Star Trek: Elite Force 2	83	08/03	€ 45,-
Star Wars Galaxies	78	09/03	€ 65,-
Starsky & Hutch	75	08/03	€ 35,-
Strategic Command	60	08/03	€ 28,-
Super Power	36	09/03	€ 28,-
Tactical Commanders	40	11/03	€ 20,-
The Great Escape	78	10/03	€ 45,-
Tiger Woods PGA Tour 2004	89	11/03	€ 50,-
Tikal	63	09/03	€ 25,-
Tomb Raider: AoD	65	09/03	€ 45,-
Tony Hawk's Pro Skater 4	88	11/03	€ 40,-
Torres	40	11/03	€ 25,-
Total Challenge	70	09/03	€ 20,-
Tron 2.0	86	10/03	€ 45,-
Virtual City	27	09/03	€ 30,-
Warcraft 3: The Frozen Throne	92	08/03	€ 28,-
Wonderland	41	09/03	€ 25,-
World Racing	80	10/03	€ 50,-
Yager	84	11/03	€ 45,-
You don't know Jack 4	83	11/03	€ 35,-

Spiel Dir Einen!

...aber richtig!

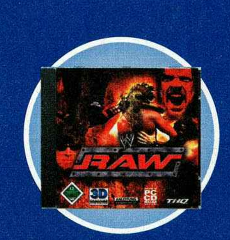


Über 250 Titel erhältlich!

Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Alpha-Tecc, ProMarkt (Wegert), Schaulandt, Vobis, Atelco, Toys R Us, Marktkauf, real,- sowie im gut sortierten Fachhandel!

www.software-pyramide.de

Highlights des Monats



WWE Raw

10,- €*



Ghost Recon

10,- €*



*Unverbindliche Preisempfehlung

Cossacks Anthology

Mehr als eine Million Strategen tummeln sich bereits auf den Schlachtfeldern der Original-**Cossacks** und auch die beiden Add-ons **Back to War** und **The Art of War** kamen bei Taktikspielern gut an. Für Einsteiger bringt CDV Anfang Oktober ein besonders lukratives Bündel: In der **Cossacks Anthology** Sammleredition sind sowohl das Hauptspiel als auch beide Add-ons für gerade mal 30 Euro enthalten.


TESTURTEIL CLASSICS
COSSACKS ANTHOLOGY
77

ENTWICKLER	ANBIETER
GSC	CDV
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	10. Oktober 2003
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS** oder **C&C: ALARMSTUFE ROT** mochten.

Splinter Cell

Sam Fishers Einsatz in Tom Clancys packendem Politthriller **Splinter Cell** sorgte Anfang 2003 für Begeisterung: Die Symbiose aus coolen Charakteren, einer spannenden Story, guter Technik und vor allem ausgezeichneter Spielbarkeit verzückte nicht nur Actionfans. Gut ein halbes Jahr nach Erstveröffentlichung auf dem PC hat Ubi Soft den Preis des Schleich-Shooters gesenkt: **Splinter Cell** ist jetzt für unter 30 Euro zu haben.


TESTURTEIL CLASSICS
SPLINTER CELL
90

ENTWICKLER	ANBIETER
Ubi Soft Montreal	Ubisoft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE** oder **HITMAN 2** mochten.

Cultures: Die Abenteuerbox

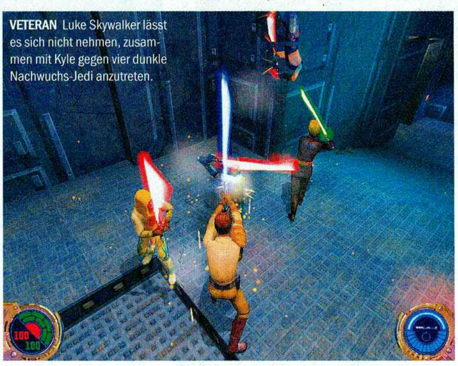
In den beiden ausgezeichneten **Cultures**-Ablegern **Das Achte Weltwunder** und **Die Reise nach Nordland** nehmen Sie als Wikingerboss Bjarni einen Nordland-Stamm unter Ihre Fittiche: Sorgen Sie für Nahrung und Unterkunft, bilden Sie Handwerker und Krieger aus und bekämpfen Sie garstige Monster. In der **Cultures Abenteuerbox** sind jetzt beide Spiele für rund 40 Euro erhältlich – genau das Richtige für lange Herbstabende.


TESTURTEIL CLASSICS
CULTURES: DIE ABENTEUERBOX
85

ENTWICKLER	ANBIETER
Funatics	NBG
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 40,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIEDLER 4** oder **DIE VÖLKER 2** mochten.

Gold **Games 7**


VETERAN Luke Skywalker lässt es sich nicht nehmen, zusammen mit Kyle gegen vier dunkle Nachwuchs-Jedi anzutreten.

Erneut bündelt Ubisoft Topspiele zum Gold-Games-Paket – **zehn Spiele für nur 30 Euro.**

Ubisoft hat wieder die Archive durchforstet und in **Gold Games 7** einige echte Knaller zusammengestellt: Da wäre zum Beispiel der Edel-Shooter **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** – aufgrund des einmaligen **Star Wars**-Flairs und grandioser Spielbarkeit eines der besten Action-Spiele der letzten Jahre. Auch Abenteuerfreunde kommen auf ihre Kosten: **Morrowind**, das komplexe Rollenspiel aus dem **Elder Scrolls**-Universum von Bethesda fesselt für mehrere hundert Stunden an den Bildschirm. Sportliche Naturen dürften sich am meisten über die F1-Simulation **Racing Simulation 3** und das geniale Funsport-Spiel **Tony Hawk's Pro Skater 3** freuen und auch Anhänger realistischer Luftschlachten werden mit **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles** bestens versorgt. Außerdem im Paket: **Ghost Recon**, **The Partners**, **Will Rock**, **Largo Winch** und **Duke Nukem: Manhattan Project**.



TESTURTEIL CLASSICS
GOLD GAMES 7
91

ENTWICKLER	ANBIETER
Diverse	Ubisoft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Ende Oktober 2003
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PLAY THE GAMES VOL. 5** oder **GOLD GAMES 6** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Black & White	ak Tronic	87	€ 10,-
C&C: Renegade	ak Tronic	72	€ 10,-
Call to Power 2	ak Tronik	81	€ 10,-
Chaser	Jowood	71	€ 30,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Devastation	Bigben	69	€ 25,-
Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
Die Siedler 4	ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-
Earth2150 Trilogy	Alive	79	€ 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Frontline Attack	Eidos	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
NEU Ghost Recon	Ak Tronic	83	€ 10,-
Icewind Dale	Avalon Interactive	82	€ 11,-
IL-2 Sturmovik	ak Tronic	77	€ 10,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Moto GP	ak Tronic	70	€ 10,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
Racing Simulation 3	Ubisoft	66	€ 15,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Raven Shield	Ubisoft	86	€ 30,-
Robin Hood	Wanadoo	82	€ 10,-
NEU Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Green Pepper	85	€ 7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	ak Tronic	91	€ 10,-
Tropico Gold	ak Tronic	80	€ 10,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-

!!! Das größte Handyuniversum Deutschlands!!!

WWW.FUN4MOBILE.DE

Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne, SMS Fun und mehr...

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola + Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!

Versuche so viele Soldaten wie möglich aus feindlichem Gebiet zu befreien und nach Hause zu bringen, indem Du das Seil an den richtigen Punkt bringst! Aber passe auf, dass nicht feindliche Soldaten das Seil erwischen! Diese werden nämlich versuchen, Deinen Helicopter zu sprengen!

BESTELL BRING 'EM BACK 0190-801162 MIT DEM CODE 807179
Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

Du bist einer der besten Street-Basketballspieler in Korea, und Du willst an den Meisterschaften im Mann-gegen-Mann Wettbewerb teilnehmen. Du musst also Dein Bestes geben, um der Champion zu werden!

BESTELL ACTION BASKETBALL 0190-801162 MIT DEM CODE 807145
Geeignet für Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

WAHNSINNIGE GAMES VOLLER ACTION UND ABENTEUER FÜR DEIN HANDY!

	BRING 'EM BACK	ACTION BASKETBALL
Grafik	gut	gut
Bedienung	einfach	einfach
Unterhaltungswert	gut	sehr gut
Gesamtnote	gut	sehr gut

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: An den Symbolen (•#$) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!

GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster	•	807116
City Knights	•	807180
Phone Shot	•	807152
Sea Rescue	•#	804107
Jet Rider	•*$	801110
Space Encounter	•$	803102
Pesky Marbles	•	802107

• Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910i.
Geeignet für SIEMENS C55. $ Geeignet für SIEMENS S55.

WAP

WAP - WAHNSINN! TOTAL VERRÜCKT?
Gratis Java Games, Logos, Klingeltöne, Coole Bilder und noch viel mehr via WAP!

- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAVER

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min " ALLE Produkte" die Du empfängst oder verschickst sind dann absolut gratis!!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los geht's! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys



WAP-Einstellungen anfordern! 0,49 € pro Anruf.
NUMMER: 0137 - 8991199

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben PCGH und der Produktnummer an die 83800
DE: Beispiel: PCGH 304455 an 83800*
CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben PCGH und der Produktnummer an die 9966
CH: Beispiel: PCGH 304455 an 9966*

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:
DE: 0190-801162 1,86€/min.
CH: 0900-599880 4,23CHF/min.
AT: 0900-533350 2,16€/min.

* Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2, = EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS).(Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS)
* CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS

GROßE FARBLOGOS!
Schon jetzt für viele Handys...

Willst Du mal was richtig Tolles auf Deinem Handy haben?Dann bestell Dir eines unserer wahnsinnig großen Farblogo's!!





700286 700673 701802 701511 701525
700064 701200 701731 701738 701730 700376 701782 701515 700667 700310 701751
701314 701212 700823 701807 701781 700681 700137 701116 701118 701516 701801
701335 701375 700337 700261 700378 700844 700664 700302 700862 701533 700373
700546 701318 700866 700855 700377 700669 700128 700660 701407 700135 701394
701813 701230 700212 700817 700659 700535 700878 700824 700885 701153 701399
700672 700658 700840 701123 700062 700285 700666 700053 701127 700715 700171
700229 701219 700508 700590 700857 701124 700260 700888 701806 700050 700849

SMS-Bildmitteilungen

515787 515854 515853 515836 515852
515830 505762 515849 515848 515847
515829 515845 515842 515843 515839
515824 515832 515841 515840 515836
515823 515831 515846 515833 515837
515822 515805 515783 515791 515808
515794 515798 515799 515782 515801
515812 515818 515821 515802 515800
515813 515807 515810 515811 515816
515820 513549 506941 514837 505849
508348 514835 515793 515838 515802

Logos

200889 256679 254711
200829 206254 257076 252740 200779
256655 256650 256662 257272 257270
200730 258560 200829 255307 256649

DE:0190-701081 1,24€/min. CH:0900-599880 4,23CHF/min. AT:0900-533350 2,16€/min.
Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!

Voicemail

FETTE FINGER	601009
PARTYNUMMER	601025
24 UHR	601032
ANSCHLUSS 2	601033
ARABIA	601034
ASSIGNED	601035
CUTOFF	601036
ENDE	601040
ERREICHT	601041
GESCHALTET	601043
IMPORTANT	601044
INTEROUTE	601045
JAPAN	601046
KINGCALL 1	601047
MITTAGSPAUSE	601050
NACHRICHT	601051

Die Scherzhotline

Du willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total veräppeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf's Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird.... voll fett, voll abgefahren!

Beispiel: SMS Virus

Wild Robbie & Süsse Jessica

Mache Deine Freunde eifersüchtig, indem Du sie glauben lässt, Du hättest eine neue Freundin/einen neuen Freund! Wir schicken Dir dann aufregende SMS von Cool Robbie oder Hot Jessica - ganz wie Du willst!

Wild Robbie — Süsse Jessica

Voicemail / Die Scherzhotline / Robbie & Jessica DE: 0190-801614 (1,86 Euro min) / AT: 0900-533351 (2,16 Euro min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF min)

SMS-Bildmitteilungen sind möglich für Nokia 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 88xx und Samsung N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne für Motorola : T720 / Nokia : 3300,3510, 3530,3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650,6800, 7210, 7250, 7650 / Samsung : SGH T100, S100, S300, A800,V200 / Siemens : S55, C55,SL55 / Sony Ericsson : P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, nec n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i . Wallpapers für Nokia: 3300,3510i,3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650,6800, 7210, 7250, 7650, 8910i. Siemens S55,SL55. Sony Ericsson: P800, T300, T 68i, T310. Motorola: T720. Samsung: S100, S300,V200. Sagem MY-X5. Panasonic GD87,Sharp GX10. Toshiba TS21i, nec n21i, nec n22i,Mitsubishi M21i **HELPDESK: 0211-90329820**

TIPPS & TRICKS

Jedi Academy

Unter der Obhut großer Meister lernen Sie, ein richtiger Jedi-Ritter zu werden. Doch die Prüfungen sind zahlreich und hart. Einen exzellenten Spickzettel für Ihre Schulzeit und darüber hinaus erhalten Sie hier.

Inhalt dieser Ausgabe

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 162/163.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Anno 1503 – Alle Tipps	8	502
Anno 1503 – Die besten Tipps	4	517
Blitzkrieg	4	504
Battlefield 1942: SWoWW2	6	530
Die Sims: Deluxe Edition	4	521
Die Sims: Megastar, Grundlagen	2	533
DTM Race Driver	4	510
Enter the Matrix	2	512
Fluch der Karibik	4	518
Freelancer	8	519
Gothic 2	8	529
Gothic 2: Nacht des Raben, Kompl.	6	511
GTA 3, Komplettlösung	10	508
GTA 3, Profi-Tipps	4	509
GTA Vice City, Komplettlösung	12	534
GTA Vice City, Monsterstunts	2	503
GTA Vice City, Profi-Tipps	10	507
Indiana Jones 6	6	522
James Bond 007: Nightfire	4	527
Jedi Outcast	4	513
Mafia, Komplettlösung	8	514
Midnight Club 2, Profi-Tipps	2	528
Morrowind	4	515
Neverwinter Nights	4	516
NWN: Schatten von Undernzit	4	506
Raven Shield, Grundlagen	2	523
Sim City 4	4	535
Splinter Cell, Kompl.	8	536
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	520
Tron 2.0, Grundlagen	4	531
Tropico 2, Grundlagen-Tipps	4	537
Tropico 2, Komplettlösung	4	532
Warcraft 3, KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3, KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3, Multiplayer-Tipps	4	526
Warcraft 3: The Frozen Throne	8	505
WC 3: The Frozen Throne, Bonus	2	501

PC Games hilft

TOP-THEMA GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN

Leichenbug

Ich suche jetzt schon seit Stunden die vermissten Piraten Angus und Hank. Ich habe auch schon eine schmale Felsenhöhle im Talkessel gefunden, jedoch keine Piraten. Was mache ich bloß falsch? PIT, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Die enge Felsenhöhle ist schon der richtige Fleck. Allerdings weist das Add-on in der Version 2.5 einen Bug auf. Alle vorhandenen Leichen (auch in der alten Welt) verschwinden, nachdem Sie einmal gespeichert und wieder geladen haben. Sollten Sie trotz des aktuellen Hotfixes auf unserer CD/DVD Probleme haben, benutzen Sie unsere Cheats, um damit den Bug auszutricksen. Sie müssen dafür den Insert-Cheat in der Konsole verwenden. Öffnen Sie den Statusbildschirm mit der B-Taste und geben Sie MARVIN ein. Drücken Sie wieder die B-Taste. Wenn Sie es richtig gemacht haben, erscheint oben links im Bildschirm die Meldung „MARVIN-MODE". Öffnen Sie nun die Konsole mit der F2-Taste. Geben Sie die Codes für die fehlenden Figuren ein:



Name	Cheat
Der tote Fischer	Insert VLK_4304_ADDON_WILLIAM
Hank	Insert PIR_1371_ADDON_HANK
Angus	Insert PIR_1370_ADDON_ANGUS
Lance	Insert NONE_ADDON_114_LANCE_ADW

Darons Statuette

Feuermagier Daron auf dem Marktplatz vermisst seine Statuette. Von welchem Erdloch spricht er, in dem ich die Statuette finden soll? MARKUS, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Wenn Sie Pirat Greg geholfen haben, finden Sie die Höhle am einfachsten. Es ist der erste Fundort von Gregs Schätzen, die Sie für ihn ausbuddeln sollen. Die Höhle finden Sie, wenn Sie von der Taverne „Zur toten Harpyie" in Richtung Onars Hof marschieren. Bevor Sie den See erreichen, ist in der linken Felswand ein Eingang zu einer Goblin-Höhle. Einer der Goblins hat die Statuette bei sich.

Alternativroute

Ich habe gehört, dass man in Khorinis von Lares 500 Erfahrungspunkte bekommt, wenn man die Stadt auf einem anderen Weg betritt, als vom Spiel vorgegeben. Wie geht denn das? FRANK, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Wenn Sie vor dem Stadttor stehen, das Sie von Lobarts Hof aus erreichen, schwenken Sie nach rechts in den Stadtgraben. Marschieren Sie um Khorinis herum und laufen Sie zum Leuchtturm hoch. Achten Sie auf die Scavenger und den Keiler (Add-on) und biegen Sie dort nach links ab. Klettern Sie auf die Felsen. Jetzt haben Sie Zugang zur Küste. Etwa in der Nähe der Wasserpforte der Diebesgilde gelangen Sie ins kühle Nass, um zum Hafen zu schwimmen. Nachdem Sie mit Lares gesprochen und die 500 Erfahrungspunkte kassiert haben, verlassen Sie Khorinis durch das Südtor wieder. Jetzt können Sie ganz normal die Stadt betreten (Passierschein, Kräutersammler, Bestechung oder mit Arbeitskleidung).

Statuen und Erz

Ich möchte gerne wissen, wozu die kleinen Innos-Statuen gut sind. Außerdem würde ich gerne wissen, wo man Erz kaufen kann? MARTIN, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Zu den Statuen: Im Hafenviertel finden Sie die Bürgerin Edda, die tagsüber Fischsuppe kocht. Wenn Sie mit ihr reden, erfahren Sie, dass ihre eine Innos-Statue gestohlen worden ist. Geben Sie ihr eine der Statuen, und Sie erhalten Erfahrungspunkte dafür. Erz finden/erhalten Sie in Khorinis hier:

1. Am Hafensteg auf dem Kai hinter den Kisten
2. Lassen Sie Halvor laufen, er gibt Ihnen Erz.
3. Vatras bietet Ihnen einmal unter anderem Erz als Belohnung an.
4. Bennet (Onars Hof) verkauft fünf Brocken im Kapitel 5.
5. Khaled (Onars Hof) verkauft zwei Brocken im Kapitel 5.
6. In der Mine bei Dexters Lager finden Sie fünf Brocken.
7. In der Kapitänskajüte des Paladinschiffs befindet sich ein Erzbrocken.

Im Minental gibt es ebenfalls recht viel Erz:

1. In der Burg finden Sie auf der nordwestlichen Plattform eine Truhe mit Erz.
2. Schmied Dobar hat Erz in seinem Inventar.
3. In der Lagerkammer im Nordosten der Burg ist eine Truhe mit Erz.
4. Talbin gibt Ihnen Erz als Belohnung.
5. Kervo (im Westen, kurz vor der Eisfläche) belohnt Sie mit Erz, wenn Sie die Lurker erledigen.
6. Im Westen, bei der zerstörten Brücke ist eine Truhe mit Erz.
7. Im obersten Stock von Xardas' Turm.

Ablösung für Vatras

Ich bin mittlerweile im Besitz von Innos Auge. Vatras möchte, dass ich für seine Ablösung sorge. Er bewegt sich sonst keinen Millimeter aus der Stadt. Ich finde keinen Weg, um das zu lösen. Wie komme ich weiter? DANIEL, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Sie müssen zuerst die Hauptstory des Add-ons beenden, sprich Raven besiegen. Myxir geht dann automatisch zu Vatras, um ihn abzulösen. So kommen Sie dann auch in der Hauptstory weiter.

Quarhodrons Rätsel

Ich komme bei der letzten Aufgabe im Add-on nicht weiter. Ich soll in den Adanos-Tempel eindringen. Raven hat aber das Tor vorher verschlossen. Nun habe ich den Kriegsfürsten Quarhodron beschworen. Leider kann ich seine Fragen nicht beantworten. Wie lautet die Lösung? Hat das vielleicht etwas mit den bunten Tafeln zu tun? Ich besitze rote, blaue, grüne und violette Steintafeln. Welche Tafel fehlt mir noch und wo finde ich diese? PHILIPP, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Die richtigen Antworten auf Quarhodrons Fragen lauten:

1. Die Totenwächter
2. Die Kriegerkaste
3. Die Priester
4. Die Kriegerkaste
5. Die Gelehrten
6. Die Heiler
7. Das kann ich gar nicht wissen.

Die Steintafeln haben damit nichts zu tun, die sind für eine andere Quest von Saturas wichtig. Ihnen fehlt jedenfals die gelbe Steintafel, die finden Sie im nördlichen Canyon, in der Halle der Weisheit, im linken Flügel.

Der Waffenhändler

Ich bin bei der Aufgabe, den verräterischen Waffenhändler in Khorinis ausfindig zu machen. Ich habe Dexters Lager schon ausgeräumt und auch schon herausgefunden, dass Fernando aus dem oberen Viertel in die Sache verwickelt ist. Allerdings brauche jetzt noch einen Beweis für Martin. In der Nähe von Sekobs Hof soll ein weiteres Banditenlager sein, nur finde ich es nicht. DANIEL, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Gehen Sie von Sekobs Hof aus einfach geradewegs weiter in den dahinter liegenden Wald. Wenn Sie die Felswand erreicht haben, marschieren Sie nach links. Sie kommen eventuell an Sagittas Höhle vorbei. Gehen Sie weiter nach links. In der Felsenecke finden Sie dann das Lager, garantiert! Der Beweis, eine Nachricht, ist nicht gleich zu sehen, der Zettel liegt ziemlich genau bei den verschlossenen Truhen des Banditenlagers.

Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de


Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de


Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de


Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

GTA VICE CITY Ladendiebstahl

Ich würde mir gerne noch etwas Geld nebenher verdienen und nicht immer Taxi fahren oder Pizza ausliefern. Kann ich denn nicht zum Beispiel den Juwelier in Vice Point ausrauben?

CHRISTOPHER, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Natürlich können Sie den Juwelier ausrauben. Gehen Sie einfach in den Laden rein und zielen Sie mit einer Waffe auf den Angestellten. Der Ärmste rückt bis zu drei Geldbündel heraus. Je mehr Geld Sie stehlen, desto gereizter reagiert allerdings die Polizei.

GTA VICE CITY Statistik

Ich habe alle angezeigten Missionen durch, aber die Statistik sagt mir, ich hätte nur 43 Prozent geschafft. Ich bekomme aber keine neuen Missionen. Was muss ich denn tun, um die vollen 100 Prozent zu erreichen?

PETER, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Eigentlich ist die Sache ganz einfach: Sie müssen ALLES machen. Hier die Liste für 100%:

- Absolvieren Sie alle Hauptmissionen
- Absolvieren Sie alle Nebenmissionen
- Finden Sie alle 100 Päckchen
- Führen Sie alle 36 Monsterstunts aus
- Kaufen Sie alle Immobilien
- Erreichen Sie Level 10 als Pizzabote
- Erreichen Sie Level 12 im Taxi
- Erreichen Sie Level 12 im Krankenwagen
- Erreichen Sie Level 12 der Bürgerwehr
- Erreichen Sie Level 12 als Feuerwehrmann
- Rauben Sie alle 15 Läden aus
- Absolvieren Sie die drei RC-Missionen (Topfun-Van-Missionen)
- Erledigen Sie beide Herausforderungen auf der Dirt-Bike-Strecke im Norden von Downtown
- Absolvieren Sie alle vier Hubschrauber-Checkpoint-Rennen
- Schaffen Sie die PCJ Rallye
- Meistern Sie die Pylonen-Rallye
- Schaffen Sie mindestens 45 Punkte auf dem Schießstand
- Gewinnen Sie alle Straßenrennen bei Sunshine Autos
- Liefern Sie alle Wagen auf den Listen von Sunshine Autos ab
- Treten Sie erfolgreich in allen drei Events im Memorial Stadion an

TOMB RAIDER: A. O. D. Urahnen

In der Mission erscheinen bei mir keine Plattformen, auf denen ich nach unten gelangen kann. Was soll ich machen?

XENOX19, PER E-MAIL

Florian Weidhase: In der Mission gibt es auch keine Plattformen, sondern einfach verschiedene „Dinge", über die Sie nach unten hüpfen. Nach einigen harmlosen Hüpfern stehen Sie vor einem riesigen Abgrund. So kommen Sie unbeschadet nach unten:

1. Von der Startposition klettern Sie direkt nach unten.
2. Sie müssen auf die Strebe springen, die aus der Wand ragt.
3. Vom Steg kommen Sie in die Höhle und so bis runter zur Brücke.
4. Springen Sie über die Lücke in der Brücke.
5. Mit Anlauf springen Sie auf das einzige leere Podest.
6. Springen Sie zum benachbarten Podest (wenn Sie zur Wand schauen, links)
7. Lassen Sie sich auf die Erdplattform unter Ihnen herab.
8. In der Mitte dieser Plattform können Sie nach unten klettern.
9. Mit Anlauf und Präzision springen Sie zum Holzsteg.
10. Ziehen Sie den Hebel; eine Reihe neuer Plattformen erscheint und ebnet den Weg nach unten.

NOLF 2 Safecracker

Im Kapitel 7: Falsches Spiel, Codename Böse Allianz muss man einen Safe öffnen. Dafür benötigt man einen blauen Umschlag. Wo finde ich den besagten Umschlag?

MARTIN, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Die Kombination des Safes finden Sie in aller Regel, wenn Sie im Gebäude in Richtung Foyer marschieren. Benutzen Sie die linke Tür im Saal. Halten Sie sich weiter links und betreten Sie die erste Toilette. Dort befindet sich der Umschlag. Achtung, der Platz kann manchmal variieren, eine weitere Möglichkeit ist der Tisch gleich unterhalb der Kellertreppe.


Die Secrets in NOLF 2 sind schwer versteckt. Klappen Sie doch mal die Lehne runter!

FREELANCER Jägerschild

Was ist eigentlich der beste Schild für einen schweren Jäger? Und wo kann ich eigentlich einen Sunslayer-Torpedowerfer kaufen?

JAKOB, PER E-MAIL

Christian Müller: Der stärkste Schutzschild dürfte der Barrier-Schild (Stufe 9) sein. Preis: Satte 260.240 Credits, Schildstärke 6050, Regeneration 134 und Energie 10. Sie können ihn entweder auf Freihafen 5 in Omicron Gamma oder auf Freihafen 9 in Omicron Theta kaufen. Den Sunslayer-Torpedowerfer finden Sie zum Beispiel auf der Bundschuh-Basis (Bruchsal-Base) im Frankfurt-System. Übrigens, eine detaillierte Waffen- und Ausrüstungstabelle finden Sie auf der deutschen Freelancer-Webseite www.station-network.de.

GHOST MASTER Calamityville

Ich schaffe zwar die eigentliche Mission, allerdings ist es mir noch nie gelungen, alle angeketteten Geister zu befreien? Was ist der Lösungsweg dafür?

SABINE, PER E-MAIL

David Bergmann: Zugegeben, Sie müssen schon kreativ sein, um alle Geister zu befreien. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Maxine Factor im zweiten Obergeschoss
Binden Sie Boo im gleichen Raum wie Maxine und veranlassen Sie ihn, Kettengerassel einzusetzen. Die Anwohner müssen angelockt und neugierig werden, damit sie den Raum öffnen. Maxine veranlassen Sie, weibliche Sterbliche zu „betören". Sobald eine der Damen den Schminkkoffer in der Kammer benutzt, haben Sie den Geist erfolgreich befreit.



Schon beim ersten Bonusgeist im ersten Level müssen Sie kreativ sein.

2. Static am Kamin auf dem Dach
Binden Sie Ghastly ans Klavier im Erdgeschoss und benutzen Sie dessen Kältespuk. Die Anwohner werden bald ein Feuer im Kamin entfachen. Da der Schornstein verstopft ist, wird in einem Raum im zweiten Stock Qualm austreten. Dort platzieren Sie wieder Boo und locken mit seinem Spuk die Anwohner dorthin. Die aufgebrachten Insassen rufen einen Handwerker, bei dessen Inspektion die sterblichen Überreste durch den Kamin poltern. Alternativ können Sie auch Stonewall auf dem Balkon einsetzen und ein Erdbeben auslösen lassen. Dadurch fallen die Knochen ebenfalls durch den Kamin.

3. Arclight im Keller
Direkt vor dem Geistergefängnis finden Sie etwas Erde auf dem Boden vor. Binden Sie dort Stonewall und lassen Sie ihn ein Erdbeben erzeugen. Dadurch fällt ein Stein aus der Mauer. Sobald dies einer der Anwohner bemerkt, wird er einen Handwerker rufen oder sogar selber anfangen, weitere Steine zu entfernen. Damit befreien Sie den dritten Geist. Übrigens ist es keine Schande, nicht alle Geister in einem Durchlauf zu befreien. Bevor Sie frustriert in die Tastatur beißen, denken Sie daran, dass Sie mithilfe der Missionsstatistik jederzeit wieder einen älteren Level anwählen und noch mal spielen dürfen. So können Sie nach und nach die richtigen Taktiken probieren, um jeweils alle Bonusgeister zu befreien.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:
E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".** Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß – Abenteuer- & Strategiespiele – sw@pcgames.de


Ralph Wollner – Action- & Sportspiele – rw@pcgames.de


David Bergmann – Abenteuer- & Strategiespiele – db@pcgames.de


Dirk Gooding – Actionspiele – dg@pcgames.de


Harald Wagner – Sportspiele & Simulation – hw@pcgames.de


Daniel Möllendorf – Performance & Tuning – dm@pcgames.de


Justin Stolzenberg – Sport- & Rennspiele – js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Warcraft 3: The Frozen Throne

Wenn Ihre Helden am Ende einer Mission noch Platz im Inventar haben, stopfen Sie sich bei einem Händler die Taschen mit teuren Gegenständen voll. Diese verkaufen Sie in der nächsten Mission und haben einen Batzen Startgold mehr. Vor allem bei den frühen Missionen ist dieser Trick sehr hilfreich. ANDREAS PRISCHL

2 Battlefield 1942: Secret Weapons of WW2



Flotter Schwimmwagen:
Um mit einem Schwimmwagen im Wasser (Flüsse) schneller voranzukommen, fahren Sie mit zwei Rädern am Ufer!



Stopfen Sie als Ingenieur einen Jeep voll Dynamit und fahren Sie damit mitten in die Gegnerschar! Jetzt steigen Sie aus und zünden die Bomben aus sicherer Distanz! Die Folgen der Explosion sind gigantisch – das fegt sogar einen Panzer von der Bildfläche! STEFFEN POETSCH

3 Gothic 2: Die Nacht des Raben

Durch einen einfachen Trick lässt sich jede Steintafel vervielfältigen. Man muss sie im Inventar haben, darf aber noch nicht gelernt haben, sie zu lesen. Klicken Sie die Tafel immer wieder schnell an und prompt haben Sie zwei Tafeln. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen. MARIO ANDRESCHAK

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Öffnen Sie die Konsole, indem Sie die Shift- und Zirkumflex-Taste gleichzeitig drücken. Nachdem Sie **helpusobi 1** eingegeben haben, können Sie folgende Codes benutzen:

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit/Gott-Modus
noclip	Durch Wände gehen/Ghost-Modus
give all	Alle Gegenstände und Waffen verfügbar
give ammo	Zusätzliche Munition
give health	Volle Gesundheit
give armor	Mehr Rüstung
suicide	Selbstmord
quit	Spiel beenden

Wahl der Charaktermodels:
Sie können verschiedene Charaktere erscheinen lassen, die sich ihrer Gesinnung entsprechend (helle Seite der Macht, dunkle Seite und Kultisten) verhalten.
Öffnen Sie die Konsole wie gehabt und geben Sie **helpusobi 1** ein.
Mit NPC spawn x erschaffen Sie den entsprechenden Charakter.
Mit playermodel x schlüpfen Sie in die Rolle der gewählten Spielfigur.

Hier die Charakter-Liste:
Assassin_droid
Atst
Boba_Fett
Chewi
Desann
Galak
Gonk
Gran
Human_merc
Imperial
Interrogator
Jan
Jawa
Jedi
Jedi2
Jeditrainer
Kyle
Luke
Merchant
Monmothma Mutant_rancor
Noghri
Prisoner
Probe
Protocol
R2d2
R5d2
Ragnos
Rancor
Rax
Rebel
Reelo
Rockettrooper
Saboteur
Stormtrooper
Tavion
Tusken

Alle Protagonisten finden Sie im Spielunterverzeichnis „Gamedata\base" in der Datei „assets1.pk3".

In Außenlevels mit lausigem Wetter wie auf Hoth oder beim Säureregen bei Vaders Burg dürfen Sie sich als Wettergott austoben. Öffnen Sie die Konsole wie gehabt und geben Sie **helpusobi 1** ein. Jetzt tippen Sie **r_we** ein.

Und dahinter das Wunschwetter (teilweise auch mischbar):
clear
freeze
wind
gustingwind
lightrain
rain
acidrain
heavyrain
snow
spacedust
sand
fog
heavyrainfog
light_fog
outsideshake
outsidepain

Zudem können Sie wabernden Nebel einfärben: **r_fogColor x y z** (Farbanteile von x rot, y grün, z blau, 0 bis 1)

TRON 2.0

Drücken Sie während des Spiels die T-Taste, um das Eingabefenster zu öffnen. Hier geben Sie folgende Cheatcodes ein:

Cheat	Wirkung
mpgod	Gott-Modus
mpkfa	Volle Energie und Gesundheit. Alle Waffen-Routinen werden freigeschaltet.
mptears	Unendliche Munition, alle Waffen-Routinen
mphealth	Volle Gesundheit
mpammo	Volle Munition
mpmaphole	Level überspringen
mpnextmission	Zur nächsten Mission springen
mppos	Position des Spielers anzeigen
mpguns	Alle Waffen-Routinen
mparmor	Volle Rüstung

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Geben Sie die folgenden Tastenkombinationen während des laufenden Spieles ein. Sie dürfen keine Spielfigur angewählt haben. Die Richtungs-Angaben beziehen sich auf die Cursortasten.

Cheat	Wirkung
ü, rechts, rechts, ü, +, unten	Sie erhalten 250.000 Dollar
oben, ü, unten, ü	Sie bekommen 10.000 Dollar
ü, +, ü, +, unten, unten	Pleite
3 x unten, links, rechts, ü, unten, oben	Alle Forschungsprojekte abschließen
oben, oben, +, ü, oben, oben	Alle Tiere bleiben von Krankheiten verschont
+, oben, ü, unten	Saurier-DNS auf 50 Prozent steigern
+, oben, +, rechts, ü, unten	Saurier-DNS auf 100 Prozent setzen
ü, ü, ü, links, links, links	Alle Fleischfresser werden aggressiv
ü, +, unten, +, ü	Alle Dinosaurier sterben
links, rechts, links, rechts, +	Alle Besucher sterben
+, unten, ü, oben, oben, oben	Die Besucher sind zu 100 Prozent zufrieden
oben, +, unten, ü, links, links	Sämtliche Zäune verschwinden
unten, +, unten, +, unten, +, unten	Eine Hitzewelle breitet sich aus
links, oben, rechts, unten, ü, +	Wirbelsturm erscheint
+, ü, +, unten, oben, unten	Schlechtes Wetter
+, +, rechts, links, oben, rechts	Sonnenschein
ü, links, links, +, +, rechts	Zäune bieten höchste Sicherheit
unten, unten, links, rechts, ü, ü, oben, oben	Zäune haben niedrige Sicherheitsstufe

Tuning-Tipps

Yager

Um Yager spielen zu können, sollten Sie über eine schnelle Grafikkarte verfügen ... oder einfach unsere Tuning-Tipps nutzen.

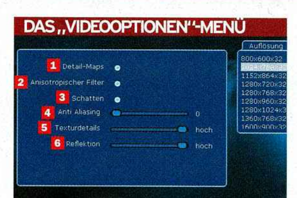
Die Grafikpracht von **Yager** hat ihren Preis: Auf der höchsten Detailstufe stößt sogar die Geforce4-Ti-Serie an ihre Leistungsgrenzen. Deaktivieren Sie den „Anisotropischen Filter“ im Video-Menü. Auf einer Geforce4 Ti-4200 klettert die Framerate dank dieser Maßnahme um gut 50 Prozent nach oben – auf einen gut spielbaren Wert von 45 Fps. Für eine Geforce FX 5200 Ultra müssen die Details schon deutlich drastischer reduziert werden. Deaktivieren Sie die „Detail-Maps“ sowie den „Anisotropischen Filter“ und verringern Sie die Werte für „Texturdetails“ und „Reflexionen“ auf „niedrig“. Mit diesen Einstellungen büßen Sie zwar einiges an Grafikqualität ein, dafür steigt die Leistung der FX 5200 Ultra auf spielbare 35 Fps.

Die Performance der Geforce-FX-Beschleuniger fällt generell sehr enttäuschend aus. Eine Geforce FX 5600 Ultra macht schon bei 1.024x768 Bildpunkten schlapp und schafft nicht mal 25 Fps. Der direkte Konkurrent von Ati, die Radeon 9600 Pro, erreicht bei den gleichen Einstellungen ein doppelt so gutes Ergebnis. Auf einer Geforce FX 5900 Ultra war **Yager** mit 45 Fps zwar problemlos spielbar, eine Radeon 9800 Pro brachte es hingegen locker auf 72 Fps und hängte den Rivalen somit um satte 62 Prozent ab. Selbst bei 4x-Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung erzielten wir mit dem Ati-Boliden noch eine deutlich bessere Framerate als mit der Geforce FX 5900 Ultra ohne diese Qualitätsverbesserer. Eventuell verhilft ein Patch den Geforce-FX-Karten zu mehr Leistung. Bis dahin bleiben die aktuellen Radeon-Karten für **Yager** die erste Wahl.

Die CPU-Anforderungen sind dagegen eher gering. Wie bei den meisten Konsolenumsetzungen für den PC reicht bereits ein 1.300 MHz starker Prozessor für einen flüssigen Bildaufbau. Das Optionsmenü bietet indes nur sehr wenige Einstellungsmöglichkeiten, um CPUs mit weniger als 1.000 MHz zu entlasten. Setzen Sie bei einer schwächeren CPU die „Reflexionen“ auf einen niedrigeren Wert und deaktivieren Sie die Darstellung der Schatten. Diese fallen während der Schlachten ohnehin kaum auf.

Der Hauptspeicher wird ebenfalls nur wenig beansprucht. Mit 256 MByte sind Sie bereits auf der sicheren Seite. Die Ladezeiten sind grundsätzlich sehr kurz; ein Levelwechsel dauert nur wenige Sekunden. DANIEL MÖLLENDORF

DAS „VIDEOOPTIONEN“-MENÜ



1 Detail-Maps: Versieht die Texturen mit zusätzlichen Details. Sollte nur auf Grafikkarten der untersten beiden Leistungsklassen deaktiviert werden.

2 Anisotropischer Filter: Zeichnet nach hinten geneigte Flächen auch auf Entfernung noch scharf, verlangt allerdings viel Leistung von der Grafikkarte.

3 Schatten: Lässt alle Raumjäger einen Schatten werfen. Eine Deaktivierung sorgt bei langsameren Prozessoren für mehr Leistung.

4 Anti-Aliasing: Bestimmt den Wert für die Kantenglättung. Erst eine Radeon 9700 Pro hat genügend Leistung für diesen Qualitätsverbesserer.

5 Texturdetails: Mit einer Geforce2/4 MX sollten Sie die Texturqualität herabsetzen. Auf der niedrigsten Stufe ist Yager allerdings schlicht unansehnlich.

6 Reflexionen: Die Berechnung der Reflexionen kostet viel Leistung. Ein niedriger Wert sorgt besonders auf älteren Karten für einen Performance-Zuwachs.

TUNING-TIPPS

Um Yager in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 1.333 MHz
- ☐ 256 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 Pro

Mit einer Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- ☐ 1.024x768 und 32 Bit auswählen
- ☐ Die „Detail-Maps“ deaktivieren
- ☐ Den „Anisotropischen Filter“ deaktivieren
- ☐ Die „Texturdetails“ auf „niedrig“ setzen
- ☐ Die „Reflexionen“ auf „niedrig“ setzen

Mit einer Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:
- ☐ 1.024x768 und 32 Bit auswählen
- ☐ Den „Anisotropischen Filter“ deaktivieren

Mit einer Geforce FX 5600 Ultra sollten Sie:
- ☐ 1.024x768 und 32 Bit auswählen
- ☐ Die „Detail-Maps“ deaktivieren
- ☐ Den „Anisotropischen Filter“ deaktivieren
- ☐ Die „Texturdetails“ auf „mittel“ setzen
- ☐ Die „Reflexionen“ auf „mittel“ setzen

Mit einer Radeon 9700 Pro sollten Sie:
- ☐ 1.024x768 und 32 Bit auswählen
- ☐ 4x-Kantenglättung aktivieren
- ☐ 4:1 anisotrope Filterung aktivieren

MAXIMALE DETAILSTUFE



Hoch aufgelöste Texturen, auffällige Effekte und eine hervorragende Darstellung der Wasseroberfläche zeichnen Yager aus.

MINIMALE DETAILSTUFE



Die Reflexionen auf dem Wasser sind verschwunden und sämtliche Texturen wirken schwammig (siehe Himmel).

DIE HÄUFIGSTEN PROBLEME

Mieses Ergebnis beim 3D Mark 03 (1)

Wieso erreicht ein Freund von mir mit ähnlicher Hardware eine deutlich höhere Punktzahl im 3DMark 03?

Das Ergebnis ist keine brauchbare Aussage über die Leistungsfähigkeit Ihres PCs. Hardware-Hersteller wie Ati und Nvidia optimieren ihre Treiber für dieses Programm, wodurch die Testergebnisse stark verfälscht werden. Die 3D-Mark-Werte mit aktuellen Treibern lassen sich also nicht mit denen älterer Treiber vergleichen. Wir empfehlen, mit Spielen wie **Elite Force 2** oder **Unreal 2** eine Leistungsüberprüfung durchzuführen. Diese spiegeln die Spieleleistung des PCs besser wider und sind weniger anfällig für nachträgliche „Optimierungen“.

CPU zu langsam? (2)

Ich will mir einen Athlon XP 3000+ kaufen, bin aber unschlüssig. Ist der Prozessor mit 2.100 MHz so schnell wie ein P4 mit 2.100 MHz? Sollte ich lieber ein Intel-System kaufen?

Bei der Bezeichnung der Athlon-XP-CPUs greift AMD auf das so genannte Performance-Rating zurück. Bei dieser Methode wird die relative Leistung der Prozessoren anstelle der eigentlichen Taktzahl angegeben. Ein Athlon XP 3000+ ist zwar „nur“ mit 2.100 MHz getaktet, die Spiele-Performance ist allerdings laut Hersteller mit einem Pentium 4 mit 3.000 MHz zu vergleichen. Derzeit sind die neuen Pentium-4-C-Prozessoren insgesamt ein wenig schneller als die Konkurrenz-Produkte von AMD (selbst bei gleichem XP-Rating), dafür liegt der Athlon XP beim Preis-Leistungs-Verhältnis vorne. Weitere Informationen zu den aktuellen AMD-Prozessoren sowie den Vergleich mit Intel-Prozessoren finden Sie im AMD-Special in dieser Ausgabe.

PC Games nutzt folgende Hardware im Tuninglabor:

- Grafikkarten von Innovision, Guillemot, MSI, Tyan und Sparkle
- Prozessoren mit frei wählbarem Multiplikator von Intel und AMD
- DDR-Arbeitsspeicher (DDR 333/400/466) von Corsair und Memory Solutions
- KT333-, KT400- sowie Nforce2-Mainboards von Epox, MSI und Asus
- Audigy-Soundkarten von Creative
- Referenz-System für Notebook-Checks: Dell Inspiron 8200
- Referenz-System Bereich Komplett-PCs: Dell Dimension 8100

Medal of Honor: Breakthrough

Egal, ob Italien oder Afrika – mit unseren Tuning-Maßnahmen sind Sie für jedes Szenario bestens gerüstet.

Das neueste Add-on zu **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** basiert wie das Hauptprogramm auf der bewährten Q3-Engine. Für eine ordentliche Spieleleistung benötigen Sie daher eine schnelle CPU und viel Arbeitsspeicher. Für die beste Grafikqualität bei der maximalen Detailstufe sollte ein Athlon XP 2700+ in Ihrem System arbeiten. Bei schwächeren Prozessoren können Sie mehr Leistung herausholen, indem Sie die „Kurvendetails" sowie die „Modelldetails" reduzieren. Zudem sollten Sie den Wert für „Schatten" auf „Einfach" setzen und die „Weather Effects" deaktivieren. Auf einem Athlon XP 2000+ konnten wir dank dieser Einstellungen eine um 20 Prozent bessere Performance erzielen. Mit einer 1.200-MHz-CPU ist nur bei der geringsten Detailstufe ein flüssiger Bildaufbau möglich. Auf genügend Arbeitsspeicher können Sie nicht verzichten: 512 MByte sind Pflicht. Mit 256 MByte dauern die Ladezeiten nicht nur wesentlich länger, sondern es kommt auch zu vereinzelten Rucklern im Spielfluss und die allgemeine Performance sinkt. Für die Grafikkarte ist dagegen Schongang angesagt. Bereits eine Geforce FX 5200 Ultra oder eine Geforce3 Ti-200 reichen aus. Bei schnelleren Beschleunigern wie der Radeon 9700 (Pro)/9800 (Pro) oder Karten mit Geforce FX 5800 (Ultra)/5900 (Ultra) sollten Sie sich eine deutlich bessere Bildqualität durch 4x-Kantenglättung und 4:1 anisotrope Texturfilterung gönnen. DANIEL MÖLLENDORF

TUNING-TIPPS

Um Breakthrough in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.700 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce4 Ti-4200

Mit 2.000 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
Im „Video"-Menü:
- ☐ Die „Weather Effects" deaktivieren
- ☐ Für „Texture Detail" den Wert „Medium" auswählen

Im „Advanced"-Menü:
- ☐ Die „Schatten" auf „Einfach" setzen
- ☐ „Geländedetails" auf „Mittel" reduzieren
- ☐ „Modell-Details" auf „Mittel" herabsetzen
- ☐ Für „Kurvendetails" „Niedrig" auswählen
- ☐ „Dynamisches Licht" deaktivieren

Mit 2.500 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5600 Ultra sollten Sie:
Im „Video"-Menü:
- ☐ Die „Weather Effects" deaktivieren

Im „Advanced"-Menü:
- ☐ Die „Schatten" auf „Einfach" setzen
- ☐ „Geländedetails" auf „Hoch" setzen
- ☐ Für „Kurvendetails" „Mittel" auswählen
- ☐ „Modell-Details" auf „Hoch" setzen

Mit 2.800 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9700 Pro sollten Sie:
Im „Video"-Menü und „Advanced"-Menü:
- ☐ Alle Details auf Maximum setzen
- ☐ 4x-Kantenglättung aktivieren
- ☐ Den anisotropen Texturfilter auf 4:1 setzen

Knightshift

Knightshift stellt hohe Anforderungen an die Hardware – gegen Frust in der knuffigen Fantasy-Welt helfen unsere Tuning-Tipps.

Hinter der putzigen Fassade von **Knightshift** steckt eine sehr hardwarehungrige Grafik-Engine. Besonders die DirectX-8-Effekte wie die Wasserreflexionen zwingen schwächere 3D-Beschleuniger in die Knie. Auf einer Geforce FX 5600 (Ultra) sollten Sie dieses Feature im Optionsmenü deaktivieren. Mit einer Geforce3 Ti-200 oder einer Geforce FX 5200 (Ultra) verzichten Sie am besten ganz auf die DX8-Features. Wählen Sie dazu im externen Optionsmenü (Config.exe im Knightshift-Verzeichnis) unter „Graphik Engine" anstelle von „Shader" den Wert „T+L" aus. Auf diese Weise entfallen zwar Effekte wie die Reflexionen auf der Wasseroberfläche oder der Schatten von vorbeiziehenden Wolken, dafür konnten wir mit dieser Einstellung die Framerate auf einer Geforce3 Ti-200 fast verdoppeln. Eine Radeon 9600 Pro bewältigt dagegen mühelos die Berechnung der aufwendigen „Wasserreflexionen". Eine Radeon 9700 (Pro) hat noch genügend Leistungsreserven für 2x-Kantenglättung und 4:1 anisotrope Texturfilterung. Die CPU spielt bei dem Rollenspiel-Strategie-Mix von Zuxxez ebenfalls eine entscheidende Rolle. Erst 2.200 MHz ermöglichen einen flüssigen Spielablauf bei maximaler Detailstufe. Auf schwächeren Systemen unterhalb der 2-GHz-Grenze sollten Sie die „Grafikdetailstufe" auf „Mittel" und die „Schatten" auf „Einfach" herabsetzen. 512 MByte Speicher wirken sich nur geringfügig auf den Spielfluss und die Ladezeiten aus. DANIEL MÖLLENDORF

DAS OPTIONS-MENÜ VON KNIGHTSHIFT



1 Auflösung: Bei einer Geforce2 oder Geforce4 MX wählen Sie besser 800x600.

2 Qualität der Texturen: Ein niedriger Wert entlastet die Grafikkarte, lässt die Umgebung aber sehr matschig und unscharf wirken.

3 Grafikdetailstufe: Bei einer CPU mit weniger als 2.000 MHz setzen Sie die „Grafikdetailstufe" herab. Dadurch werden entfernte Objekte detailärmer dargestellt.

4 Schatten: Lässt alle Figuren und Objekte einen Schatten werfen. Auf CPUs mit weniger als 2.000 MHz besser auf „Einfach" herabsetzen.

5 Effekte: Grafikeffekte wie beispielsweise Feuer gewinnen an Qualität. Bei einer schwächeren Grafikkarte (Geforce2/4 MX) wählen Sie für mehr Leistung „Niedrig" aus.

6 Regen/Schnee: Die Wettereffekte bei Knightshift sorgen für Atmosphäre. Bei Performance-Problemen abschalten.

7 Gischt: Sorgt für einen Welleneffekt, der sich am Ufer bricht. Benötigt wenig Rechenleistung, daher aktiviert lassen.

8 Wasserreflexionen: Beeinflusst die Spieleleistung am stärksten. Erst ab einer Radeon 9600 Pro oder Geforce4 Ti-4600 sollten Sie dieses Feature aktivieren.

9 Animierte Bäume: Lässt die Baumkronen im Wind schwanken. Hat nur sehr geringen Einfluss auf die Performance.

10 Wolkenschatten: Erzeugt die Illusion von ziehenden Wolken durch einen entsprechenden Schattenwurf am Boden. Kann auf Geforce2/4 MX nicht dargestellt werden.



Maximale Detailstufe

ZAUBERHAFT Die Reflexionen auf der Wasseroberfläche und die Schatten der Figuren sorgen für eine hübsche Optik.

Minimale Detailstufe

LIEBLOS Die Schatten und die Wasserreflexionen fehlen, zudem sind die Umgebungstexturen sehr niedrig aufgelöst.

Hardware-Hilfe

Über den Wolken ...?

Ich habe neulich eine Werbung von Strato für die Internet-Verbindung skyDSL gesehen. Da soll man mit bis zu 16.000 kBit/s ins Internet gehen können. Ich bin leidenschaftlicher Spieler, besitze zurzeit aber noch ein analoges 56K-Modem. Nun frage ich mich, ob ich mit skyDSL einen niedrigen Ping erreiche, damit ich auch Ego-Shooter online spielen kann. Oder sollte ich mir vielleicht doch gleich ISDN zulegen, damit ich auch Battlefield 1942 ordentlich spielen kann?

PEGGY KLUNKER

Der Ping bei satellitengestützten Internetverbindungen wie skyDSL ist in der Regel nicht für Ego-Shooter geeignet. Der Grund dafür liegt in der Art der Datenübertragung. Bei skyDSL ist der Download per Satellit zwar schnell, der Ping aufgrund der riesigen Entfernung zum Satelliten aber viel zu hoch. Er liegt in der Regel zwischen 200 und 300 Millisekunden und ist somit nicht für Actionspiele geeignet. Alle Daten, die von Ihrem PC an andere Spieler verschickt werden, müssten weiterhin über Ihre langsame Telefonleitung gehen. Mit ISDN können Sie dagegen auch mit sehr niedrigen Pings **Battlefield 1942** im Internet spielen.

S-ATA oder nicht

Ich habe eine Frage zum Artikel „Kaufen oder nicht kaufen" aus der PC Games 10/2003 auf Seite 175. Wird die IDE-Schnittstelle für Festplatten und CD-/DVD-Laufwerke in Zukunft aussterben? Ich würde mir gerne in der nächsten Zeit eine neue Festplatte kaufen. Da stellt sich mir jetzt die Frage: Kann ich die neue Festplatte in zwei Jahren noch mit einem dann aktuellen PC verwenden? Es wäre schade, wenn ich dann nicht mehr aufrüsten kann, da ich „nur" eine IDE-Festplatte habe.

RALPH WINDISCHHOFER

IDE-Festplatten werden Sie in zwei Jahren sicherlich noch einsetzen können. Kein Mainboard-Hersteller wird sich erdreisten, den langjährigen Festplattenstandard einfach über Bord zu werfen. Schließlich sind alle aktuellen PCs nicht nur mit IDE-Festplatten, sondern auch mit IDE-Brennern, CD- und DVD-Laufwerken ausgestattet. Bis diese alle durch entsprechende S-ATA-Geräte ausgewechselt sind, dauert es sicherlich noch vier Jahre.

Aufrüsten oder Aldi?

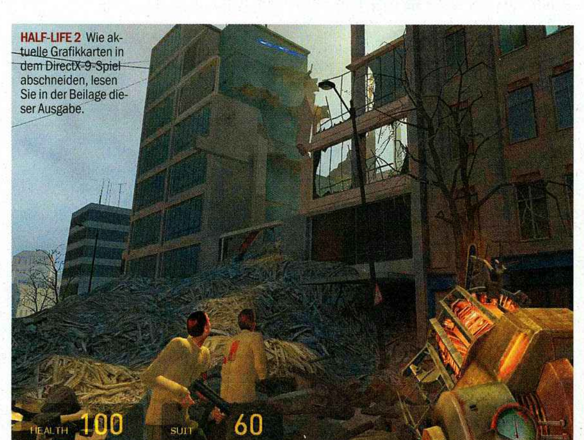
Ich besitze einen AMD Athlon mit 1.400 MHz, 256 MByte SDR-SDRAM, einem Elitegroup-K7S5A-Mainboard und einer Geforce2 MX-200. Welche Anschaffungen würden Sie mir empfehlen, um meinen PC spieletauglich zu machen? Soll ich mir vielleicht gleich einen neuen PC kaufen? Ich dachte daran, den Arbeitsspeicher auf 512 MByte aufzustocken und von SDR-SDRAM auf DDR-Speicher umzusatteln. Außerdem würde ich mir eine neue Grafikkarte einbauen. Was bringt das meinem PC überhaupt? Eine letzte Frage noch: Was halten Sie von den neuen Aldi-PCs?

FLORIAN R.

Damit Ihr PC es auch mit aktuellen 3D-Spielen aufnehmen kann, müssten Sie nicht nur den Prozessor, sondern auch das Mainboard, den Speicher und die Grafikkarte auswechseln. Es macht also deutlich weniger Arbeit, das Geld gleich in einen neuen Komplett-PC zu investieren. Die PCs von Medion überzeugten in den letzten beiden Jahren durch ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und gute Spieletauglichkeit. Leider wird bei vielen PCs von der Stange häufig bei der Grafikkarte gespart. Der kommende Aldi-PC soll allerdings mit einer Radeon 9800 ausgeliefert werden, weshalb er für die neuesten Spiele-Titel bestens geeignet wäre. Wollen Sie Ihren PC lieber in Einzelteilen selbst zusammenbauen, empfehlen wir Ihnen einen Blick auf die Seite 210. In der Rubrik „Einkaufsführer" stellen wir Ihnen monatlich drei verschiedene PC-Konfigurationen im Detail vor.

Welche Grafikkarte?

In der Ausgabe 10/03 habt ihr einen riesigen Grafikkarten-Test gebracht. Der war zwar erstklassig, trotzdem weiß ich nicht, für welche Karte ich mich entscheiden soll. Ich würde maximal 300 Euro für eine neue, hübsche, wunderschnelle Grafikkarte ausgeben – aber für welche? Ich habe zur-



HALF-LIFE 2 Wie aktuelle Grafikkarten in dem DirectX-9-Spiel abschneiden, lesen Sie in der Beilage dieser Ausgabe.

DAS PROBLEM DES MONATS

Geheime Leistungs-Fresser

Im Hintergrund von Windows XP arbeiten viele (oft) fleißige Programme, ohne dass Sie es überhaupt mitbekommen. Leider werden viele dieser so genannten Dienste nur sehr selten oder gar nicht benötigt. Wir zeigen Ihnen, welche wichtig sind, und wie Sie die unwichtigen abschalten und damit Leistungs-Ressourcen freigeben.

„Zu Ihren Diensten"

Drücken Sie die Windows-Taste und „r" gleichzeitig. Geben Sie „services.msc" (ohne Anführungszeichen) ein und Sie gelangen direkt zur Dienst-Verwaltung. Sämtliche Änderungen der Windows-Dienste betreffen alle Benutzerkonten, sofern Sie keine separaten Hardwareprofile dafür erstellen. Bevor Sie auch nur einen Eintrag ändern, sollten Sie unbedingt die Beschreibung lesen: Die finden Sie links neben den Dienst-Einträgen.

Abschalten? Kein Problem.

Hier die wichtigsten Dienste, die Sie als erfahrener Anwender in der deutschen Windows-XP-Version deaktivieren können:

- Automatische Updates
- Computerbrowser
- IMAPI CD-Brenn-COM-Dienste (wenn Sie ein eigenes Brenn-Programm besitzen)
- Indexdienst
- MS Messenger
- Nachrichtendienst
- System Restore (aktivieren, wenn Sie Beta-Software installieren)
- Themes (wenn Sie nur die klassische Ansicht nutzen)
- Web Client
- Windows-Tour
- Ati HotKey Poller
- ATI Smart
- InteractiveLogon
- NVIDIA Driver Helper Service

Nicht abschalten!

Diese Dienste sollten Sie keinesfalls abschalten, da Sie für den XP-Betrieb wichtig sind:

- COM+Ereignissystem
- Druckerwarteschlange
- Ereignisprotokoll
- Plug & Play
- Remote-Prozeduraufruf
- RPC-Locator
- Sicherheitskontenverwaltung
- Windows Audio

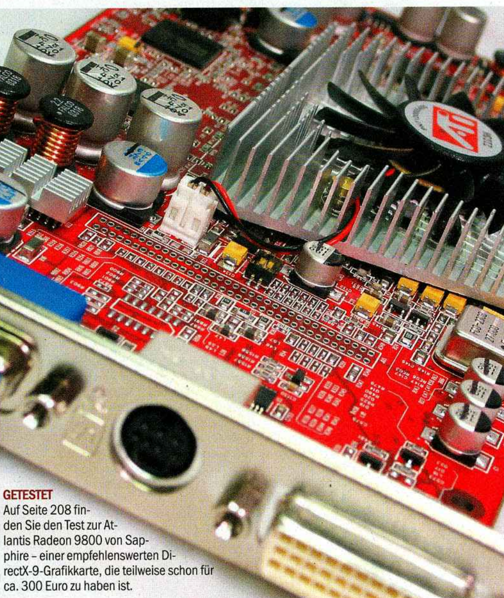


DIENSTE In diesem Menü schalten Sie die sonst unsichtbaren Performance-Fresser unter Windows XP aus.



SCHLECHTE IDEE Für Online-Spiele sind die satellitengestützten DSL-Angebote wie skyDSL von Strato nicht geeignet.

GÜNSTIG Solche 80-Millimeter-Lüfter sind nicht teuer und bewahren schnelle Prozessoren als CPU- oder Gehäusekühler vor dem Hitzetod.



GETESTET Auf Seite 208 finden Sie den Test zur Atlantis Radeon 9800 von Sapphire – einer empfehlenswerten DirectX-9-Grafikkarte, die teilweise schon für ca. 300 Euro zu haben ist.

zeit einen Pentium 4 mit 2.533 MHz (533 MHz Frontside-Bus), ein i850E-Mainboard mit 1.024 MByte PC800-RDRAM (Rambus-Speicher) und eine leicht übertaktete Geforce3. Ich spiele fast alles, also von Unreal 2 über You don't know Jack bis hin zu Warcraft 3, Diablo 2 oder Rally Sport Challenge. Zu welcher Karte würdet ihr mir raten?

STEPANOVIC MARKO

Da Sie sich ein Preislimit von 300 Euro gesetzt haben, bleibt die Auswahl beschränkt. Knapp an der Preisgrenze kratzen die neuen High-End-Grafikkarten mit Atis empfehlenswertem Radeon-9800-Grafikchip. Auf Seite 208 können Sie den Test der Sapphire Atlantis Radeon 9800 lesen. Sie lässt sich sehr gut übertakten und ist auch für DirectX-9-Spiele wie **Half-Life 2** geeignet.

Taktfrequenz-Check

Ich habe mir die Radeon 9800 Pro mit 256 MByte (GV-R98P256D) von Gigabyte gekauft. Die hauseigene Übertaktungssoftware V-Tuner zeigt mir an, dass die Grafikkarte einen Kerntakt („Core Clock") von 379 MHz hat und dass der Speichertakt („Memory Clock") bei 352 MHz liegt. Laut Hersteller handelt es sich bei dem Grafikspeicher aber um DDR2-RAM mit 700 MHz. Zeigt mir der V-Tuner tatsächlich die richtigen Werte oder muss ich ihn mit zwei multiplizieren? Wenn 352 MHz schon der errechnete Wert ist, dann wurde auf der Grafikkarte doch nur normalen DDR-I-Speicher verbaut, oder?

ALI GÜNDÜZ

Eins vorweg: Ihre Grafikkarte arbeitet vollkommen normal. Die wirkliche Taktfrequenz der Speicherbausteine beträgt tatsächlich 352 MHz. Da es sich hier aber nicht um normalen Grafikspeicher, sondern DDR-SDRAM (Speicher mit doppelter Datenrate) handelt, überträgt er pro Taktsignal nicht nur ein Datenpaket, sondern gleich zwei. Effektiv überträgt er also so viel Daten wie ein mit 704 MHz getakteter RAM-Baustein mit nur einfacher Datenrate. Übrigens wird auch bei DDR-I-Speicher die wirkliche Taktfrequenz mal zwei genommen, um die effektive Taktrate zu bestimmen. Um Sie nicht zu verwirren, geben wir bei unseren Grafikkarten-Tests den realen Speichertakt an und versehen ihn mit dem Anhängsel „DDR" oder „DDR2".

Umbau: schlau!

Vor zwei Tagen habe ich meinen neuen PC abgeholt. Bestellt hatte ich einen Athlon XP 3000+, ein Nforce2-Mainboard von MSI (K7N2 Delta-ILSR) und 512 MByte DDR333-Speicher. Ausgeliefert wurde der PC aber mit dem KT400-Mainboard MSI KT4A Ultra-FISR. Ich spiele sehr gerne, bin aber technisch nicht so versiert. Daher habe ich eine wichtige Frage:

Soll ich das gelieferte Mainboard KT4A behalten oder auf dem Umbau auf K7N2 bestehen?

INGRID PRASSL

Lassen Sie sich mit der KT400-Platine keinen Ladenhüter andrehen, sondern pochen Sie darauf, dass man Ihnen die ursprünglich bestellte Nforce2-Hauptplatine in den PC einbaut. Achten Sie darauf, dass ein gegebenenfalls vorinstalliertes Windows XP ebenfalls vom Hersteller neu installiert werden muss, sonst bremsen eventuelle Treiberleichen vom alten Mainboard Ihren neuen PC unnötig aus. In der Ausstattung unterscheiden sich die beiden Hauptplatinen zwar nur geringfügig, der Nforce2-Chipsatz ist in Spielen aber schneller.

Eine heiße Kiste

Ich habe ein Problem mit meinem Gehäuse-Lüfter. Im April 2003 hatte ich mir den neuen Aldi-PC gekauft. Nun stürzt er bei Spielen wie Battlefield 1942 oder GTA Vice City nach ungefähr einer Stunde ab. Dann hilft nur ein Neustart. Ich habe probeweise die linke Seitenwand abgenommen und den PC eingeschaltet, aber der Gehäuse-Lüfter lief nicht an. Könnt ihr mir einen guten und günstigen Lüfter vorschlagen? Außerdem weiß ich nicht genau, wie ich den Lüfter wechseln soll. Eine Frage noch: Bevor ich den alten Lüfter ausbaue, muss ich den Treiber deinstallieren?

NICO SCHULTZ

Ihr PC hat ganz eindeutig ein Hitzeproblem, denn der Gehäuselüfter kühlt bei ihrem PC vor allem den Hauptprozessor. Sie können den Lüfter durch einen handelsüblichen 80-Millimeter-Lüfter ersetzen. Die gibt es schon ab fünf Euro bei einem Fachhändler oder in Online-Shops wie www.alternate.de oder www.pc-icebox.de. Treiber werden für Lüfter übrigens nicht benötigt.

Mainboard-Suche

Nach Ihrem Grafikkartentest in Ausgabe 10/03 will ich meinen PC in nächster Zeit mit einer Atlantis Radeon 9600 Pro aufrüsten. Außerdem möchte ich meinen Pentium 3 mit 866 MHz durch einen AMD Athlon XP 2400+ ersetzen. Dazu brauche ich ein neues Mainboard. Ich benötige keine Schnittstellen wie Serial ATA, LAN, Firewire oder RAID. Onboard-Sound reicht mir völlig. Performance-Verluste (bis zu 10 Prozent) sind mir auch egal, mir würde also auch eine Platine mit einem alten Chipsatz reichen. Wenn es von technischer Seite keine Probleme dabei gibt, würde ich gerne meinen alten SDR-Arbeitsspeicher weiterbenutzen. Alternativ würde ich auch eine Platine nehmen, die sowohl SDR- als auch DDR-Speicher unterstützt. Ein Preis von ca. 50 Euro wäre optimal.

MARKUS TEWS

Mainboards, die sowohl mit DDR- als auch SDR-Speicher laufen, vertragen sich nicht mit aktuellen Prozessoren wie dem Athlon XP 2400+. Wenn Sie diesen Prozessor einsetzen wollen, bleibt Ihnen lediglich der Umstieg auf DDR-Speicher. Das Sockel-A-Mainboard EP-8K9AI mit KT400-Chipsatz von Epox kostet bei www.alternate.de (Tel.: 01805-905040) 59 Euro, besitzt einen eigenen Soundchip und vier USB-2.0-Anschlüsse.

Gothic 2: Die Nacht des Raben

Platz da, Lurker! In der letzten Ausgabe haben wir Sie durch die Hauptstory des Gothic-2-Add-ons geführt, nun entlocken wir der neuen Welt ihre letzten Geheimnisse. Wir begleiten Sie durch die zahlreichen Nebenquests und sagen Ihnen, was ein echter Entdecker sonst noch wissen muss.

Schöne neue Welt

Nur die Starken überleben!

Ignorieren Sie zu Beginn alle anderen Talente und Eigenschaften und steigern Sie gezielt Ihre Stärke. Gerade die guten Waffen erfordern nun astronomisch hohe Stärkewerte; wenn Sie Ihre ersten Lernpunkte für andere Dinge ausgeben, geraten Sie schnell in eine Sackgasse, die es Ihnen beinahe unmöglich macht, weitere Erfahrungspunkte zu sammeln, da die wenigen Ihnen zugänglichen Waffen keinen toten Scavenger vom Teller ziehen. Peilen Sie also einen Stärkewert von 50 Punkten an, bevor Sie sich mit sekundären Fähigkeiten wie Tränkebrauen, Taschendiebstahl oder Schmieden beschäftigen.

Wer jagt, verliert

Auch wenn Sie nun das Ausschlachten der Tiere günstiger erlernen können, sollten Sie darauf verzichten. Am Anfang benötigen Sie die wertvollen Lernpunkte dringend für andere Talente (siehe oben), später lösen sich Ihre Geldsorgen ohnehin in Wohlgefallen auf.

Irre Irrlichter

Das Amulett des Suchenden Irrlichts, das Sie recht früh im Spiel von Vatras erhalten, wandert erst einmal in die Tasche und kann da ruhig eine ganze Weile bleiben. Die Aufwertung kostet eindeutig zu viele Lernpunkte, so dass Sie sich erst mit dem Ding beschäftigen sollten, wenn Sie die neue Welt erreicht haben.

Lesen bildet

Spendabel sollten Sie hingegen bei der Sprache der Erbauer sein. Lassen Sie sich so früh wie möglich von Myxir darin unterrichten, dann können Sie viele der herumliegenden Steintafeln entziffern, die Ihre Eigenschaften dauerhaft steigern. Wie Monster „respawnen" auch einige der Tafeln beim Eintritt in ein neues Kapitel – es lohnt sich also durchaus, bereits erkundete Gebiete später noch einmal zu besuchen. Zunächst genügt übrigens die Sprache der Bauern, erst kurz vor dem Teleport in die neue Welt sollten Sie die Sprache der Krieger erlernen.

Geduld wird belohnt

Ab einem Wert von 60 Punkten kostet die Steigerung Ihrer Fähigkeiten nun Unmengen von Lernpunkten. Setzen Sie die entsprechenden Steintafeln daher erst später ein – so lange Sie ein Stärkepunkt oder ein Kampftalent noch ein oder zwei Lernpunkte kosten, sollten Sie keine Tafel verschwenden. Das gilt natürlich nicht für Steintafeln, die Ihre Lebensenergie erhöhen; die können und sollen Sie selbstverständlich sofort verwenden.

Der letzte Anker

Wer sich dennoch einmal „verskillt" hat, muss nicht gleich neu anfangen – bei den diversen Innos-Statuen können Sie sich nun Ihre Eigenschaften unbegrenzt erhöhen lassen. Für eine Spende von 100 Goldstücken gibt es einmal pro Tag Boni auf Stärke, Geschick, Mana oder Lebensenergie, ein Limit existiert nicht mehr. Wer will, kann demnach abwechselnd schlafen und beten und kommt so ohne zu cheaten schnell an hohe Werte – allerdings geht Ihnen auf diese Weise der Spaß an der neuen Herausforderung flöten.

Gute Freunde ...

Dank der stärkeren Monster sind die ersten Erfahrungsstufen mit dem Add-on eine Qual. Wenn Sie es leichter haben wollen, schauen Sie gleich zu Beginn mal am Hafen vorbei und quatschen mit Lares (passen Sie aber auf Moe auf, der hängt immer noch vor der Taverne rum und vermöbelt Sie kräftig, wenn Sie ihm zu nahe kommen). Ihr alter Kumpel bietet Ihnen nämlich an, Sie wahlweise zum Hof des Großbauern oder zu den Wassermagiern zu begleiten. Und auch, wenn Sie an diesen Orten noch gar nix verloren haben, sollten Sie auf sein Angebot eingehen – er verprügelt locker alle Monster, die sich auf dem Weg befinden und Sie können kräftig Erfahrungspunkte abkassieren. Wollen Sie den Gewinn maximieren, dürfen Sie Lares ruhig auch mal warten lassen und die umliegende Gegend nach streunenden Tieren absuchen, die Sie dann zu ihm locken. Eine andere Variante sind die Verwandlungs-Spruchrollen, die Alchemist Ignaz verkauft. In Gestalt eines Königssnappers können Sie die Landstriche rund um Khorinis relativ gefahrlos „abgrasen".

Über den Dächern von Khorinis

Schwingen Sie sich ruhig mal auf die Hausdächer der Hafenstadt. Dort liegen neuerdings eine Menge nützlicher Gegenstände herum, die nur darauf warten, von kleptomanischen Helden abgegriffen zu werden. Stören tut sich daran übrigens niemand.

Das schwarze Erz

Sowohl in der alten, als auch in der neuen Welt finden Sie nun schwarze Erzbrocken. Damit lassen sich Gegner verlangsamen. Da das Gestein sehr selten ist, sollten Sie es mit Bedacht einsetzen; kombiniert mit einem Geschwindigkeitstrank eignet es sich zum Beispiel gut für den Kampf gegen die Drachen.

Joe wer?

Waffenhändler Hakon weiß von einem Kerl namens Joe, der angeblich einen Weg gefunden hat, in die Wehrtürme von Khorinis einzusteigen und die dort gelagerten Waffen zu klauen. Um es ihm gleichzutun, benötigen Sie die Schlüssel für die diversen Türme, die es bei den folgenden Milizsoldaten zu stibitzen gilt: Peck, Ruga, Rangar, Wambo und Pablo. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder klauen Sie die Schlüssel per Taschendiebstahl (die benötigte Geschicklichkeit liegt zwischen 20 Punkten bei Pablo und 60 bei Peck) oder Sie hauen die Soldaten einfach um, nehmen ihre Schlüssel an sich und verwischen Ihre Spuren mit einem Vergessen-Zauber. Joe lümmelt sich übrigens in Pecks Turm herum.

Hupfdohle

Back for good: Der aus *Gothic 1* bekannte Akrobatik-Bonus feiert sein Comeback. Haben Sie einen Geschicklichkeitswert von 90 Punkten erreicht, dürfen Sie von da an schneller und vor allem weiter springen. Vorsicht: Ringe, Amulette und Gürtel fließen nicht in die Berechnung ein!

Auf Schatzsuche

Wo steckt Greg?

Wenn Sie dem Piraten Greg geholfen haben, in die Stadt zu gelangen, treibt er sich später vor der Taverne zur toten Harpie herum. Unterhal-



HEIMTÜCKISCH Gregs zweiter Schatz liegt auf dieser kleinen Insel und wird von einem Lurker bewacht, der sich vorzugsweise im hohen Schilf versteckt hält.



HELDENTAXI Um die Teleporter zu aktivieren, müssen Sie nur einen Fokusstein auf die kleinen Sockel legen. Einmal anklicken genügt.

ten Sie sich ausgiebig mit ihm und er wird Sie in freundlicher Seeräubermanier bitten, seine verbuddelten Schätze auszugraben. Leveln Sie Ihren Helden aber zunächst auf die achte Erfahrungsstufe. Die Monster, die an den Fundorten rumlungern, sind nicht immer ganz einfach zu besiegen.

Das X markiert die Stelle

Zum ersten vergrabenen Schatz begleitet Greg Sie noch freundlicherweise. Er befindet sich in einer kleinen Höhle unterhalb der Taverne. Die Goblins, die es sich dort gemütlich gemacht haben, sollten kein Problem darstellen. Der zweite Schatz befindet sich ganz in der Nähe auf einer kleinen Insel vor dem Anwesen des Großbauern. Schwimmen Sie hinaus und halten Sie Ihre Waffe bereit – auf der Insel wandert ein Lurker herum, der im hohen Gras nicht leicht zu erkennen ist.

Das große Buddeln

Weiter geht es in Richtung Weidenplateau. Wenn Sie schon mal da sind, können Sie auch gleich mit Bengar über die Banditen und seinen verschwundenen Arbeiter reden, das bringt 200 leicht verdiente Erfahrungspunkte. Den dritten Schatz finden Sie unbewacht hinter seiner Scheune. Auch der vierte Schatz ist nicht schwer zu finden – laufen Sie einfach zu den beiden Wasserfällen auf dem Plateau und halten Sie hinter der Innos-Statue Ausschau. Zwei Lurker bewachen die Fundstelle. Quatschen Sie anschließend mit dem Jäger Gaan, er ist auch beim Ring des Wassers dabei und lässt mal eben 100 Erfahrungspunkte springen.

Zielgerade

Steigen Sie nun die Treppe bei Bengars Hof hinunter und erledigen Sie die Scavenger. Der letzte Schatz befindet sich genau gegenüber der Treppe. Wenn Sie einen kleinen Bogen laufen, müssen Sie sich erst gar nicht mit den Banditen anlegen, die in der Nähe campieren und schwache Helden recht schnell zu Kleinholz verarbeiten. Mit den gefundenen Sachen geht es zurück zu Greg, der an der Kreuzung bei Onars Hof auf Sie wartet. Er belohnt Sie mit 300 Erfahrungspunkten und 30 mickrigen Goldstücken, wenn Sie ihm bei der Gelegenheit auch gleich erzählen, wo sich Dexter aufhält, gibt es 100 Erfahrungspunkte extra.

Das X markiert die Stelle immer noch.

In der neuen Welt gibt es ebenfalls eine Reihe von vergrabenen Schätzen. Hat Ihnen Francis erst einmal den Schlüssel zu Gregs Hütte im Piratenlager überlassen, finden Sie im Regal eine Flaschenpost. In dieser steckt eine Karte, auf der alle Fundstellen markiert sind. Das Graben sorgt in der neuen Welt aber dann und wann für Abstürze, sichern Sie also vorsichtshalber den Spielstand, bevor Sie die Spitzhacke schwingen.

Archäologenkram

Wo bin ich?

Für den Fall, dass Sie es übersehen haben: Cronos verkauft Ihnen für 250 Goldstücke eine Karte der neuen Welt. Lassen Sie sich das nützliche Utensil auf keinen Fall entgehen.

Wo ist Lance?

Saturas erzählt Ihnen von Lance, der sich in das Lager der Banditen einschleichen sollte. Der gute Lance ist aber leider nicht nur das Opfer der Banditen, sondern auch des so genannten Leichenbugs geworden. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder cheaten Sie Lance in das Spiel und bringen ihn anschließend noch einmal um die Ecke (siehe PC Games hilft), oder Sie installieren den aktuellen Patch von unserer Cover-CD/DVD. Nur so gelangen Sie an den Aquamarinring des glücklosen Einschleichers und schalten bei Saturas die entsprechende Gesprächsoption frei. 300 Erfahrungspunkte sind der verdiente Lohn. Auch Fischer William, von dessen Leiche Ihnen Saturas erzählt, hat so seine Probleme mit dem Leichenbug. Auch hier hilft nur patchen oder cheaten.

Schneller Reisen

Sprechen Sie Wassermagier Merdarion auf die Teleportersteine in der Ruinenstadt an. Er gibt Ihnen den Auftrag, die Dinger mithilfe der Fokussteine wieder in Gang zu setzen. Das klingt komplizierter, als es ist, denn Sie müssen die in der Welt verstreuten Teleporter nur aufsuchen (sie sind in der Karte von Cronos als kleine blaue Quadrate markiert) und einen Fokusstein auf das nahe gelegene Podest setzen. Sprechen Sie dann erneut mit Merdarion und er wird Sie mit 500 Erfahrungspunkten für jeden aktivierten Teleporter belohnen.

... und ne Buddel voll Rum

Banditenjäger

Bevor Sie das Piratenlager betreten, sollten Sie nicht nur die Botschaft von Malcom erhalten und mit Alligator Jack gejagt haben, sondern auch gleich noch das Banditennest oberhalb des Lagers ausräuchern. Torwache Henry senkt dann den Wegzoll um weitere 200 Goldstücke und lässt nebenbei noch 200 Erfahrungspunkte springen.

Saufnase

Bringen Sie Brandon eine Flasche von Samuels „schnellem Hering", gewährt er Ihnen nicht nur Trainingsstunden, sondern entlohnt Sie auch mit 100 Erfahrungspunkten. Der „schnelle Hering" steigert übrigens Ihre Geschwindigkeit gewaltig und hält wesentlich länger als das eher seltene Snapperkraut.

Baywatch

Morgan, der seinen Rausch im Norden des Lagers ausschläft, trägt Ihnen auf, den Strand von Lurkern zu säubern. Vergessen Sie auch nicht den Schattenläufer, der es sich in der Höhle gemütlich gemacht hat. Morgan zeigt sich mit 300 Erfahrungspunkten erkenntlich.

Der goldene Kompass

Garrett erzählt Ihnen, dass sich Greg seinen goldenen Kompass unter den Nagel gerissen hat und ihn am südlichen Strand versteckt hat. Der vergrabene Schatz ist leicht zu entdecken, eine Ecke schwieriger sind da schon die Feuerwarane, die ihn bewachen. Wenn Ihr Held noch zu schwach für die Biester ist, laufen Sie einfach durch das seichte Wasser zur südlichen Wand, erledigen von dort die normalen Warane und passen einen günstigen Moment ab, in dem sich die Feuerechsen ein Stück von dem roten X entfernt haben. Im Notfall können Sie auch ein Snapperkraut oder einen schnellen Hering einsetzen. Wenn Sie schon mal da sind, sollten Sie auch der nahe gelegenen Höhle einen Besuch abstatten. Dort lungern drei Zombies herum, bei denen Sie einige nützliche Gegenstände abgreifen können. Mit dem Kompass geht es dann zurück zu Garrett. Er freut sich ein Loch in den Bauch und Sie haben 300 Erfahrungspunkte mehr auf dem Konto.

Missing in Action

Wenn Sie mit Skip plaudern, erzählt er Ihnen, dass ihm eine Lieferung Grog geklaut worden ist. Die Banditen haben anscheinend die beiden Boten Angus und Hank getötet und sich den Fusel für lau geschnappt. Bei der Gelegenheit teilt Ihnen Morgan mit, dass Angus einen Ring bei sich trug, den Morgan ganz gerne wieder hätte. Alligator Jack weiß, wo der vermeintliche Handel stattfinden sollte: In einer Höhle im Talkessel, in dem Sie zuvor schon mit ihm jagen waren. Die Höhle liegt am westlichen Ende des Kessels, etwas oberhalb des Wassers und ist über einige Felsen zu erreichen. In der ungepatchten Version schlägt der Leichenbug erneut zu und Sie müssen die beiden Piraten erst in die Höhle cheaten und danach umhauen und ausplündern. Bringen Sie Morgan den Ring zu-



DOPPELT HÄLT BESSER Angus und Hank haben so ihre Probleme mit dem Leichenbug. Um die Quest zu lösen, müssen Sie die beiden toten Piraten zurück ins Leben cheaten und noch mal um die Ecke bringen – alternativ hilft der Patch auf unserer Cover-CD/DVD.

rück, das wirft 200 Erfahrungspunkte ab. Den Grog von Skip haben Angus und Hank allerdings nicht dabei, kaufen Sie das Gesöff am Besten bei Samuel. Haben Sie die 20 Flaschen beisammen, lässt Skip Sie Ihre Belohnung selbst wählen: Gold oder einen Ring. Da Sie mittlerweile ohnehin mehr als genug Kohle mit sich herumschleppen dürften, sollten Sie den Ring wählen.

Stille Wasser und mehr

Laufen Sie auch einmal das seichte Wasser vor den beiden Stränden ab. Dort liegen nicht nur Ringe, Lederbeutel und Schatullen herum, sondern auch zwei mächtige Tränke. Befinden Sie sich später im Canyon, um für Greg die Razor zu beseitigen, sollten Sie die Felswände genau untersuchen. Ein schmaler Durchgang führt Sie zu einem schwarzen Erzbrocken.

Malcom und der Lurker

Wenn Sie mal wieder bei Holzfäller Malcom vorbeikommen, sollten Sie mit seinem Kumpel Owen quatschen, der in einer Höhle über dem provisorischen Sägewerk hockt. Er berichtet Ihnen, dass Malcom mit einem Lurker gekämpft habe und in die Tiefe gestürzt sei. Das ist glatt gelogen – oder besser gesagt buggy, denn Malcoms Leiche liegt plötzlich am Fuß der Höhle. Schnappen Sie sich die Steintafel, die der tote Holzfäller bei sich trug, und berichten Sie Owen vom Ableben seines Spezis. Hüpfen Sie anschließend trotzdem in die Spalte, der gewagte Sprung bringt Ihnen einen Stuntbonus von 100 Erfahrungspunkten ein. Die Grotte endet im Talkessel, auf dem Weg warten lediglich zwei Lurker.

Spitzeltätigkeiten

Haben Sie die Banditenrüstung erhalten und das Lager der Halsabschneider besucht, sollten Sie bei Gelegenheit Greg davon berichten. Die Information, dass die Banditen eine Goldmine entdeckt haben, ist ihm leicht verdiente 200 Erfahrungspunkte wert.

Geld oder Leben

Keulenschwinger

Klappern Sie die Ruinen ab, die sich in der Nähe des Banditenlagers befinden. In einer davon stoßen Sie auf die Keule „Sturmknecht". Der Knüppel macht mit den lästigen Sumpfgolems kurzen Prozess, ist aber nicht einfach zu führen.

Ich will hier rein!

Damit Sie das Banditenlager überhaupt betreten dürfen, müssen Sie für Franco zwei Aufträge erledigen. Zunächst sollen Sie Logan, der sich östlich des Lagers aufhält, dabei helfen, mit ein paar Sumpfhaien fertig zu werden. Wieder leicht verdiente Erfahrungspunkte, denn der gute Logan braucht Ihre Hilfe eigentlich gar nicht und vermöbelt die Viecher im Akkord. Danach schickt Sie Franco zu Edgor, bei dem Sie eine Steintafel abholen sollen. Faulpelz Edgor hatte aber keine Lust, nach der Tafel zu suchen, und es bleibt mal wieder an Ihnen hängen, das Ding zu finden. Vergessen Sie die Wegbeschreibung, die Edgor Ihnen aufschwatzen will und gehen Sie schnurstracks zum Haus der Heiler in der südöstlichsten Ecke des Sumpfes. Die gesuchte Tafel (grün) befindet sich dort in einer Kiste, bewacht von Waranen und Steinwächtern. Nach dem Kampf heißt es „Marsch zurück!" zu Franco, der aber in der Zwischenzeit Logan ins Lager geschickt hat – ziehen Sie ihm für den Wortbruch das Fell über die Ohren und die Torwache wird Sie endlich einlassen. Vergessen Sie nicht, Franco das Amulett abzunehmen.

Sightseeing bei den Banditen

Der Buddler am Kochtopf hat eine Fleischsuppe für Sie – immer gerne gesehen, da die Brühe einen Stärkepunkt bringt. In der Kneipe treffen Sie Lucia, die verflossene Liebe von Elvrich, den Sie vor langer Zeit von den Banditen befreit haben sollten. Fragen Sie sie nach Khorinis, dafür gibt es 100 Erfahrungspunkte. Kaufen Sie auch gleich ein Bier und geben Sie es später in der Mine an Scatty weiter. Er zeigt sich mit satten 500 Erfahrungspunkten erkenntlich. In der Mine treffen Sie auch auf den Sklaven Pardos, dem Sie einen Heiltrank überlassen sollten. Warten Sie mit dem Kauf der schweren Banditenrüstung, bis Ihnen Händler Fisk von seiner gestohlenen Lieferung erzählt hat. Dieb Juan hockt in einer Höhle ganz im Osten des Sumpfes und greift Sie an, wenn Sie ihm mitteilen, dass Sie keiner von Estebans Leuten sind. Hauen Sie den Kerl um und bringen Sie Fisk die Dietriche zurück. Er revanchiert sich nicht nur mit Erfahrungspunkten, sondern legt auch bei Schmied Huno ein gutes Wort für Sie ein. Schon kostet die Rüstung 700 Goldstücke weniger. Skinner sollten Sie erst aufwecken, wenn Sie die Garderüstung aus Bloodwyns Kiste gefischt haben – der Bandit haut nämlich verdammt hart zu. Den Grund dafür entdecken Sie, nachdem Sie ihn verprügelt haben: Sein Schwert „Betty" ist eine außerordentlich starke Waffe, erfordert aber auch eine enorm hohe Geschicklichkeit.

Was für ein Hammer!

Wirt Snaf berichtet von einem neuen Gericht, zu dem Sie die Soße beisteuern sollen. Mixen Sie die Zutaten für den „Hammer Schnaps" entweder selbst zusammen (im oberen Stockwerk steht ein Alchemietisch) oder lassen Sie das Gesöff von Pirat Samuel brauen. Im zweiten Fall bekommen Sie ein paar zusätzliche Erfahrungspunkte. Genehmigen Sie sich ruhig auch einen Schluck, der Schnaps steigert einmalig Ihren Manawert. Bringen Sie danach eine Flasche zu Snaf, der Sie für die Mühe mit Erfahrung und einer Schüssel „Feuergeschnetzeltes" entlohnt. Der seltsame Eintopf erhöht Stärke und Lebensenergie! Den Schlüssel zu Lous Kammer hat übrigens ein Sumpfhai bei sich (was dann auch erklären dürfte, wo Lou geblieben ist). Wenn Sie im Sumpf aufräumen, sollten Sie die toten Viecher also genau untersuchen.

Der Junkie

Fortuno faselt ständig etwas von „grünen Novizen" – verschaffen Sie dem Mann also ein paar Drogen. Da es das Zeug nirgendwo zu kaufen gibt, kommt das Rezept in seiner Truhe gerade recht; es stört den bekifften Kerl auch nicht weiter, dass Sie in seinen Sachen wühlen. Drehen Sie ihm einen Stängel und er beruhigt sich wieder, hat nun aber sein Gedächtnis verloren. Vor den Toren des Lagers treffen Sie Miguel beim Kräuterpflücken und bekommen von ihm das Rezept für ein Gegenmittel. Wieder müssen Sie Zutaten sammeln (den roten Pfeffer hat Zuris in Khorinis im Angebot) und fröhlich zusammenbrauen. Verabreichen Sie Fortuno dann das Gegenmittel und ... aber das sehen Sie schon selbst.

Spaß beim Buddeln

Bei Lennar können Sie für 50 Goldstücke Ihr Talent im Goldhacken um zehn Punkte steigern – eine sinnvolle Investition. Weitere zehn Punkte erhalten Sie kostenlos von Finn. Haben Sie Esteban erledigt und von Thorus den Auftrag bekommen, Arbeiter in die Mine zu schicken, sollten Sie sich an die beiden Buddler erinnern. Sie bedanken sich mit je zehn zusätzlichen Punkten. Emilio kann bleiben, wo der Pfeffer wächst, schicken Sie stattdessen Paul als dritten Arbeiter. Er entschädigt Sie dafür mit zwei Erzbrocken. In der Mine angekommen, reden Sie mit Händler Scatty und freuen sich über fünf weitere Fertigkeitspunkte. Weiter unten stehen drei Buddler um einen Kochtopf herum, von ihnen erhalten Sie noch mal 20 Punkte. Reden Sie anschließend mit Monty, er lässt ebenfalls fünf Punkte springen. Haben Sie die Sklaven befreit, kann die Buddelei endlich beginnen. Die geschürften Brocken bringen Sie brav zu Crimson, der Ihnen pro Stück zehn Goldmünzen bezahlt.

G



TEUFLISCH Die Schreine der bösen Gottheit verbessern die Klaue Beliars und machen das Schwert mit der Zeit zu einer der stärksten Waffen im Spiel.



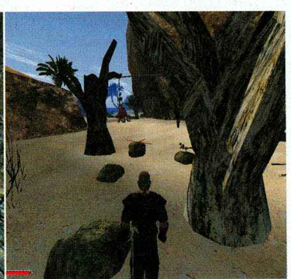
HOCH HINAUS Klettern Sie gleich zu Beginn auf die Hausdächer in Khorinis. Sie werden mit einer Reihe von nützlichen Gegenständen belohnt.



AUF TURKEY Fortuno stört sich nicht daran, dass Sie durch seine Truhe stöbern, solange Sie ihm Dope geben.



GLÜCK AUF! Bevor Sie in der Banditenmine mit dem Schürfen beginnen, sollten Sie erst Ihre Goldhacken-Fähigkeit verbessern.



KEINE PANIK Um an den goldenen Kompass zu gelangen, warten Sie hier, bis sich die Feuerwarane verziehen.

Haben Sie alle Hinweise befolgt, sind Sie nun um einige tausend Goldstücke reicher.

Die Klaue Beliars

Kaputtmachen oder behalten?

Behalten! Wenn Sie die Klaue von Saturas zerstören lassen, bekommen Sie zwar satte 2.000 Erfahrungspunkte, bringen sich aber auch um eine der mächtigsten Waffen im ganzen Spiel. Richtig eingesetzt vertrimmt das Schwert locker die stärksten Gegner.

Wie legt man die Klaue an?

Zu Beginn können Sie die Klaue noch nicht anlegen. Sie müssen sie zunächst an einem der Schreine Beliars weihen lassen. Die Schreine sind über die ganze Welt verstreut, so etwa im Canyon, in der Höhle bei Xardas Turm oder in der Kanalisation von Khorinis. Behalten Sie die Standorte der Schreine im Hinterkopf, Sie müssen die Dinger später abklappern, um die Stufe der Klaue zu erhöhen.

Einhänder oder Zweihänder?

Ob die Klaue nach der ersten Weihung eine Einhand- oder Zweihandwaffe ist, ergibt sich aus den Talenten Ihres Charakters. Ist Ihr Einhandtalent höher als Ihr Zweihandtalent, bekommen Sie das Schwert demnach als Einhandwaffe, umgekehrt als Zweihandwaffe.

Was hat es mit den Stufen auf sich?

Insgesamt verfügt die Klaue über 20 Stufen. Welche Stufe die Klaue nach der ersten Weihung erhält, hängt von dem Level Ihres Helden ab. Bis Heldenlevel 10 verharrt die Klaue auf der ersten Stufe, von da an erhöht sich ihre Stufe mit jedem zweiten Level. Ein Held mit Level 14 bekommt demnach eine Klaue der Stufe drei, ein Held mit Level 25 eine Klaue der Stufe acht. Nach der ersten Weihung dürfen Sie die Klaue weiterhin nach jedem zweiten Erfahrungslevel um eine Stufe verbessern, indem Sie vor einem Beliar-Schrein beten. Ein Beispiel: Held Hans Wurst bekommt die Klaue mit Level 19, also auf Stufe fünf. Hat er Level 21 erreicht, darf er wieder einen Schrein aufsuchen und die Klaue auf Stufe sechs verbessern.

Was bringt eine Stufenerhöhung?

Der Grundschaden beträgt bei der einhändigen Variante 90 und bei der zweihändigen Version 100 Punkte. Mit jeder weiteren Stufe erhöht sich der Schaden um einen Punkt. Maximal liegt der Schaden also bei 110 beziehungsweise 120 Punkten auf Stufe 20. Zusätzlich richtet die Klaue im Fall eines geglückten Treffers mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit Extraschaden in Form einer Blitzattacke an. Diese Wahrscheinlichkeit beträgt auf der ersten Stufe 12 Prozent und erhöht sich mit jeder weiteren Stufe um zwei Prozent. Das Maximum liegt demnach bei 50 Prozent. Unser Beispiel-Hans-Wurst macht nun also einen Schaden von 96 beziehungsweise 106 Punkten und löst mit einer Wahrscheinlichkeit von 22 Prozent eine Blitzattacke aus.

Was kostet eine Stufenerhöhung?

Bei jeder Stufenerhöhung verliert Ihr Held fünf Lebenspunkte. Verbessern Sie die Klaue um mehrere Stufen auf einmal, wird der Verlust addiert. Hans Wurst büßt also 25 Lebenspunkte ein – 20 bei der ersten Weihung (da er die Klaue direkt um vier Stufen erhöht hat) und noch einmal fünf bei der Verbesserung auf Stufe sechs.

Wer darf die Klaue einsetzen?

Nur Söldner/Drachenjäger oder Milizsoldaten/Paladine dürfen die Klaue anlegen. Novizen und Feuermagier erhalten beim Gebet vor den Beliar-Schreinen stattdessen diverse Runen. JOCHEN GEBAUER

Das ABC der Schmiedekunst

Wenn Sie bei Harad in die Lehre gehen, dürfen Sie nun eine Reihe neuer Waffen schmieden. Die folgende Tabelle zeigt Ihnen, was Sie für Ihre wertvollen Lernpunkte bekommen. Ach ja: Da Rohstahl nur läppische zehn Goldstücke kostet, können Sie mit den selbst geschmiedeten Waffen auch schnell ein kleines Vermögen anhäufen...

	Schaden	Benötigte Stärke	Einhand-Talent-Bonus	Lernpunkt-Kosten	Wert
Schwert	40	30	5	2	450
Edles Schwert	60	50	5	4	750
Edles Langschwert	80	70	6	6	900
Rubinklinge	100	90	7	8	1.200
El Bastardo	120	100	7	10	1.300



KLEIDER MACHEN LEUTE Der Eremit in der neuen Welt läuft nicht gerne nackt durch die Gegend – geben Sie ihm eine alte Lederrüstung und er überlässt Ihnen seine Steintafeln.



DUMM GELAUFEN Beutelschneider Joe wurde in Pecks Turm (bei der Tischlerei) eingesperrt und bedankt sich für seine Rettung mit 400 Erfahrungspunkten.

Medal of Honor: Breakthrough

Die neuen Zusatzmissionen führen Sie diesmal in südlichere Gefilde. Wir geleiten Sie auf den gefährlichen Pfaden durch Tunesien, Sizilien und den italienischen Stiefel.

Mission 1: Tunesien

Tunesien: Die Schlacht von Kasserine, Nordafrika – Teil 1

Wie komme ich zum Panzer?

Der Jeep bringt Sie direkt an die Front. Nachdem das Großmaul seine Predigt beendet hat, gehen Sie im nächsten Krater in Deckung. Der Ansturm der Deutschen rollt von Nordwesten her auf Sie zu. Erledigen Sie die Aggressoren und schlagen Sie sich zum Drahtzaun durch. Eine Granate und Sie sind die Gegner im Schützengraben los. Pirschen Sie sich am Zaun entlang. Am Ende der Abgrenzung finden Sie einen Durchgang. Schießen Sie sich durch das Areal und steigen Sie in den Panzer. Mit dem Stahlmonster geht es nun durch den Canyon. Verschwenden Sie keine Zeit mit den Brückenpatrouillen – Ihre Fahrt ist sowieso nach ein paar weiteren Metern vorbei.

Wie komme ich durch das Haupttor?

Zerstören Sie die Bunkereinrichtungen im nächsten Lager. Mit dem Bord-MG kümmern Sie sich um das Fußvolk. Betreten Sie den Schützengraben auf der linken Seite des Lagers. Kämpfen Sie sich bis zum Bunker durch. Zeigen Sie den müden Wachen, wer der Boss ist, und klettern Sie mit der Leiter in die Kuppel. Hier finden Sie einen Schalter, der das Tor zum deutschen Lager öffnet. Wer noch Munition braucht, findet hinter dem Bunker eine Leiter, die zu einem Vorratslager führt. Jetzt nichts wie ab durch das Tor.

Was erwartet mich im Canyon?

Auf dem Weg durch die Schlucht werden Sie von gegnerischen Einheiten attackiert. Einer der Deutschen hat eine Panzerfaust, mit der Sie den Tank ein Stückchen weiter in die Luft jagen. Nehmen Sie die Artillerie-Stellung ein und erobern Sie den nächsten Schützengraben. Nach heftigem Kampf kommen Sie an ein MG-Nest, das Sie am einfachsten mit der Panzerfaust ausheben. Links geht's ab in den Bunker.

Was mache ich im Bunker?

Im ersten Stock setzen Sie sich hinter das MG und wehren die Deutschen außerhalb des Bunkers ab. Nach getaner Arbeit kämpfen Sie sich tiefer in den Bunker hinein – verlaufen können Sie sich dabei nicht. Im Funkraum zerstören Sie sämtliche Kommunikationssysteme. Ein paar Zimmer weiter schnappen Sie sich die rot leuchtenden Dokumente vom Tisch und flüchten nach draußen. Nach wenigen Metern werden Sie von Ihren Kollegen mit dem Jeep aufgesammelt.

Tunesien: Die Schlacht von Kasserine, Nordafrika – Teil 2

Wie schalte ich die Artillerie aus?

Nach kurzer Fahrt werden Sie unter Artillerie-Feuer genommen. Erledigen Sie die Gegner, die rechts aus dem Felsendurchgang kommen, und kämpfen Sie sich den Berg hinauf. Im Lager der Deutschen stoßen Sie auf Widerstand, den Sie aus der Deckung heraus beseitigen. Machen Sie dabei von der „Herauslehn-Technik" Gebrauch. Sammeln Sie alle Vorräte ein. Der Screenshot zeigt Ihnen, wie Sie unbeschadet durch das Minenfeld kommen. Das Wachpersonal bei den Kanonen ist über Ihren Besuch so erfreut, dass sich ein ganzes Begrüßungskomitee auf den Weg über die Brücke macht. Schnappen Sie sich die nächstbeste Artillerie und stoppen Sie den Vormarsch der Deutschen. Vorne am Rohr der drei Kanonen müssen Sie je eine Sprengladung anbringen oder sie mit einer noch intakten Kanone zerstören.

Wie komme ich durch das Minenfeld?

Hinter der Brücke finden Sie ein Vorratszelt, in dem Sie sich stärken und ein Scharfschützengewehr einsacken. Sobald Sie bei Ihren Kameraden angekommen sind, erhalten Sie den Auftrag, den Minenpanzer zu eskortieren. Der kommende Spielabschnitt ist simpel: Laufen Sie neben oder hinter dem Panzer her und eliminieren Sie die Deutschen, die Ihren Panzertrupp aufhalten wollen. Mit dem Scharfschützengewehr schalten Sie die Feinde aus, bevor diese ihre Panzerfäuste auf den Minenpanzer abfeuern können. Nach wenigen Minuten kommen Sie zu einer weiteren Bunkeranlage.

Der zweite Bunker

Bevor Sie die Leiter in das Tunnelsystem hinab benutzen, rüsten Sie sich im Vorratsraum ordentlich aus. Jetzt geht's ab nach unten. Im Gangsystem warten etliche Truppen auf Ihren Besuch. Verlaufen können Sie sich nicht. Im Munitionsraum überraschen Sie die Anwesenden mit ein paar Granaten. Die Überlebenden erledigen Sie im Feuergefecht. Nachdem Sie die Sprengladung platziert haben, bleibt Ihnen eine halbe Minute, um den Bunker zu verlassen. Machen Sie nicht den Fehler, den Weg zurückzurennen, den Sie gekommen sind! Verlassen Sie die beiden Munitionskammern durch die Tür, durch die Sie eingetreten sind. Jetzt biegen Sie aber nicht nach rechts ab, sondern benutzen die Tür in der Süd-ost-Wand. Sie ist jetzt nicht mehr verschlossen. Über die Leiter gelangen Sie ins Freie. Wenn Sie bei Ihren Leuten angekommen sind, genießen Sie das Feuerwerk und setzen Ihren Weg fort.

Tunesien: Bizerte-Kanal

Wie komme ich in die deutsche Festung?

In der Stadt tobt der Krieg. Sie müssen die feindliche Festung infiltrieren und die Geiseln befreien. Versuchen Sie nicht über die Brücke zu kommen, sondern gehen Sie am Ufer nach links zum Bootssteg. Während der Überfahrt haben Sie genügend Zeit, die Schützen vor der Festung aufs Korn zu nehmen. Am anderen Ufer angekommen, kämpfen Sie sich am verschlossenen Haupteingang vorbei. Ein Stück weiter finden Sie eine geeignete Stelle, um eine Bombe zu platzieren, die fünf Sekunden später ein beachtliches Loch in die Festungsmauer reißt. Bitte eintreten!

So schlagen Sie sich durch die Festung!

Sie gelangen direkt in den Gefängnistrakt, der nur von einem Deutschen bewacht wird. Schnappen Sie sich die Schlüssel vom Tisch und befreien Sie die britischen Kollegen. Besonders amüsant ist das hochnäsige Geschwätz des Gefangenen in der hintersten Zelle. Gemeinsam mit Ihren neuen Freunden schlagen Sie sich durchs nächste Zimmer, wo Sie Waffen und Medizin finden. Frisch gestärkt betreten Sie den schwer bewachten Hinterhof. Als Erstes nehmen Sie sich den MG-Schützen vor, dann machen Sie dem Rest des Wachpersonals den Garaus. Gemeinsam kämpfen Sie sich durch die deutsche Befestigung– es gibt nur einen Hauptweg. Achten Sie bei den Feuergefechten darauf, Ihren Kameraden ein paar Krauts übrig zu lassen, das spart wichtige Lebensenergie. Der kleine Rundgang durch die Behausung der Deutschen führt Sie in den bekannten Hinterhof zurück.

Wo finde ich Klaus?

Sobald Sie sich dem großen Tor nähern, brettert ein voll beladener Truppentransporter auf den Hof. Klemmen Sie sich hinter das MG und verwandeln Sie den gesamten Hof in ein Sieb. Nachdem der Hof gesichert ist, verlassen Sie ihn. Gehen Sie Richtung Brücke und dann links. Der Weg führt Sie in die Innenstadt. Ein paar Ecken weiter finden Sie den Kontaktmann Klaus, dem Sie dicht auf den Fersen bleiben müssen. Während Klaus das Schloss knackt, müssen Sie ihm 30 Sekunden lang Rückendeckung geben. Die Tür verrammeln Sie von innen und folgen Klaus durchs Haus. Nachdem Sie die italienische Uniform übergezogen haben, gehen Sie auf den Hof und fahren mit dem LKW davon.

Tunesien: Bizerte-Hafen

Wie komme ich auf das Schiff?

Mit den Papieren kommen Sie unbemerkt in das Hafengebiet. Der Schiffswächter zeigt sich

M



VORSICHT, MINEN! Wenn Sie diesen Weg benutzen, können Sie sich den Minensucher sparen.


KLEINE ÜBERFAHRT Schleichen Sie zum Kai und biegen Sie links ab. Der Chauffeur wartet schon.


RÜCKZUG Nachdem Sie die Bombe im Munitionsraum gelegt haben, bleiben Ihnen 30 Sekunden.

jedoch wenig beeindruckt und verlangt eine Sondergenehmigung. Diese erhalten Sie im Gebäude rechts vom Wächter. Gehen Sie die Treppen nach oben und warten Sie, bis Sie mit dem Hafenmeister alleine sind. Sobald dieser die Liste nach Ihrem Namen absucht, schalten Sie ihn aus. Schnappen Sie sich die Papiere vom Tisch und halten Sie sie dem Schiffswächter unter die Nase. Steigen Sie die Treppen hinauf aufs Schiff.

Wo lege ich die Bomben?

Zu Ihrer Linken sehen Sie eine Kajüte – da müssen Sie hin. Auf dem Weg überzeugen Sie noch zwei Deutsche von der Echtheit Ihrer Papiere, dann geht's ab in den Bauch des Schiffes. Links von der Treppe finden Sie ein Schott, hinter dem deutsche Offiziere einen Plan aushecken. Überraschen Sie das Pack und sammeln Sie die geheimen Informationen ein. Spätestens jetzt klingelt der Alarm und Sie können den Schießprügel wieder auspacken. Kämpfen Sie sich durch die Etage und gehen Sie die Leiter hinab. In diesem Abschnitt finden Sie jede Menge Gegner und zwei Bomben. Jetzt müssen Sie nur noch in den Maschinenraum eine Etage tiefer und die Bomben anbringen. Dass Ihnen unterwegs jede Menge Deutsche das Leben schwer machen, ist nichts Neues. Nachdem Sie die Ladungen platziert haben, flüchten Sie so lange auf dem Weg, den Sie gekommen sind, bis die Bomben hochgehen.

Wie komme ich aus dem Hafengebiet?

Das Schiff kentert und Sie müssen sich erst mal an die neue, schräge Optik gewöhnen. Schleichen Sie geduckt durch den Rumpf und nutzen Sie herabhängende Netze, um sich daran hochzuziehen. Durch ein Loch im Bug gelangen Sie auf die Außenwand des Schiffes – und werden dort auch gleich erwartet. Eine halbe Armee nimmt Sie aufs Korn, weshalb sich eine Schnellspeicherung empfiehlt. Mit Geschick und etwas Glück bezwingen Sie die Stahlhelmträger und gehen über den Steg an Land. Erinnern Sie sich noch an den Hafenmeister? Genau in das Gebäude müssen Sie rein. Diesmal ist man nicht so freundlich und Sie müssen Ihre Waffen sprechen lassen. Über das Dach geht's in den nächsten Teil des Gebäudes, wo Sie sofort in weitere Schusswechsel verwickelt werden. Gehen Sie die Treppe nach unten und überraschen Sie die beiden Soldaten, bevor sie sich wehren können. Nehmen Sie die Medizin sowie die Munition aus dem Hinterzimmer und verlassen Sie das Haus. Erledigen Sie die drei Typen beim Wachhäuschen und verlassen Sie den Schuppen durch die zweite Tür.

Wie flüchte ich aus der Stadt?

Jetzt müssen Sie sich durch die Stadt ballern, bis Sie Klaus treffen. Unterwegs gibt es ein Wachhäuschen in einer Seitenstraße: Hier können Sie sich stärken. Jetzt müssen Sie all Ihre Geschicklichkeit beweisen und sich gemeinsam mit Klaus durch Horden von Gegnern schießen. Ein Patentrezept gibt es dabei nicht, Sie sollten aber auf jeden Fall sehr oft zwischenspeichern. Sobald Sie das Stadttor erreicht haben, ist die Mission geschafft.

Mission 2: Sizilien

Sizilien: Die Gleiterlandung

Was mache ich am Absturzplatz?

Zunächst dürfen Sie sich den Applaus für den Piloten sparen. Erstens wurden Sie bei der Bruchlandung verletzt und zweitens hat der Kerl und der Rest Ihrer Kameraden das Zeitliche gesegnet. Springen Sie aus dem Wrack, unten werden Sie von zwei Italienern mit Salut empfangen. Bei dem aus dem Flugzeug geschleuderten Jeep können Sie sich heilen. Im Hintergrund hören Sie eine Flak hämmern, zu der Sie schnell hinrennen. Werfen Sie schon mal eine Granate voraus, dort stehen drei Männer. Setzen Sie sich selbst an das Geschütz und fangen Sie den ankommenden Lastwagen ab. Danach jagen Sie das Ding in die Luft. Schleichen Sie sich über den Hügel an die Flak rechts am Rand an. Seien Sie vorsichtig, dort steht ein Haufen Soldaten und daneben zwei MG-Nester. Stellen Sie sich an die 88, den Lastkraftwagen radieren Sie damit aus. Daraufhin taucht noch jede Menge Fußvolk auf, das Sie entweder ebenfalls mit dem Geschütz oder aber mit den MGs plätten. Nur wenig weiter steht noch eine AA-Kanone. Sie ist kaum bewacht, es tauchen diesmal jedoch auch Schützen an den Hängen links und rechts auf.

Die Brücke

An den Schienen stoßen Sie auf Kompagnons, deren Haut Sie vor den von rechts anstürmenden Italienern retten. Hinter dem Geschütz ist ein MG-Nest, das Sie schleunigst ausheben. Stellen Sie sich an die Flak und beseitigen Sie den Schützenpanzer. Bleiben Sie dem MG fern. Dort liegt zwar ein großer Verbandskasten, sobald Sie aber bei den Sandsäcken ankommen, tauchen diverse Störenfriede vor Ihnen auf, die Ihre Kameraden niedermachen. Auf dem Felsen vor der Brücke steht ein Suchscheinwerfer mit einem Soldaten dahinter. Über die Brücke stolpert ein kleiner Stoßtrupp vor Ihre Flinte. Tasten Sie sich vorsichtig voran. In dem Wasserturm steht ein MG-Schütze hinter dem linken Loch, den Sie aus einiger Distanz erledigen. Hier verhält es sich ähnlich wie bei der Stellung zuvor: Falls Sie in den Turm klettern, erscheinen feindliche Soldaten auf der Bildfläche, von denen Sie andernfalls verschont bleiben. Dafür finden Sie dort Gewehrmunition und Lebensenergie. Auf der Anhöhe steht das vorletzte Ziel. Gehen Sie hier zügig voran. Erledigen Sie die Mannschaft dahinter und heizen Sie dem übrigen Haufen mit der Kanone ein – anschließende Sprengung nicht vergessen! Auf dem Plateau finden Sie ein weiteres Flugzeug und dessen Mannschaft. Noch während der Kommandant labert, setzen Sie sich an die Flak und erledigen den anrollenden Panzer und dessen Begleitschutz.

Sizilien: Der Flugplatz in Caltagirone

Wie zerlege ich den Funkturm?

Pirschen Sie sich an das Wachhaus heran. Davor stolziert eine Wache auf und ab. Drin sind noch zwei Leute. Holen Sie sich die Gewehrmunition von dem Schreibtisch. Von dort können Sie schon ein MG-Nest sehen, welches kurz vor einem Lager steht. Hinter dem Drahtzaun stehen ein Sanitätszelt und der Funkmast.

Der Ritt im Jeep

Bei der Jagd im Geländewagen sehen Sie von links schon die Lichter eines heranrasenden Truppentransporters. Direkt vor Ihnen steht noch einer. Am Straßenrand tauchen mehrere Angreifer auf. Zwei Motorräder zischen hinterrücks heran. Ihr Fahrer bleibt kurz vor dem Stacheldrahtverhau stehen. Zeigen Sie es den drei Kerlen dahinter, danach fährt Ihr Chauffeur ein Stück zurück und Sie biegen links ab. Schon wieder ein Motorrad von hinten und gleich darauf zwei Soldaten in einem Unterstand rechts von Ihnen.

Wie sabotiere ich die italienischen Jäger?

Sie erhalten ein schallgedämpftes Gewehr. Schleichen Sie durch das Lager. Rechts um die Ecke laufen zwei Patrouillen zwischen den Kistenstapeln. In der Werkhalle stolziert eine Wache umher, zwei weitere sitzen in dem Kabuff in der Ecke. Auf dem Hof bringen Sie den Soldaten um die Ecke. Gehen Sie den Leuten in den Türmen und deren Suchscheinwerfern aus dem Weg. Wenn Sie die Soldaten wegputzen, kommen drei Wachmänner aus der Halle geeilt. Im Hangar sabotieren Sie den ersten Jäger. Neben dem zweiten Flieger stehen zwei Mechaniker, die Ihnen das Leben schwer machen. Neben dem Laster schreitet ein Soldat vorbei. Sobald Sie ihn erledigen, sind die Leute in der Hütte alarmiert. Überraschen Sie den Typen am Schweißgerät und latschen Sie durch die Hintertür. Direkt vor Ihnen langweilt sich ein Soldat, drei weitere stehen in der Mensa – auf der Arbeitsplatte liegt ein Medipack. In Hangar Nummer drei liebkost ein Schrauberling seine Maschine. In der ersten Baracke an der Seite sitzen drei Offiziere beim Skat, um die Sie sich nicht weiter kümmern. Daneben befinden sich die Pritschen für die einfachen Soldaten. Machen Sie den Leuten gleich den Garaus, wenn Sie durchschleichen, fallen die Burschen Ihnen in den Rücken. Kümmern Sie sich um die Patrouille auf dem Hof, durchs Fenster schalten Sie den Offizier aus, bei dem Sie Medizin erhalten. Die Filmvorführung unterbrechen Sie jäh und machen alles platt. Bevor Sie den Ausgang erreichen, tritt ein Soldat ein – seien Sie darauf gefasst! Rechts übers Flugfeld steht der letzte Flugapparat, dahinter hopsen zwei Wachen herum.

Wo löse ich den Alarm aus?

Erledigen Sie den Kerl hinter dem MG des Wachturms. Auf dem Laufsteg des Towers ist



TORÖFFNER Der Hebel in der zerstörten Bunkerkuppel öffnet das schwer bewachte Haupttor.



VERSTECKT Die Italiener haben sich in dem Wasserturm eingenistet und bewachen die Brücke.



AUSRÜSTUNG Ignorieren Sie das Verbotsschild und brechen Sie die Vitrine mit dem neuen Gewehr auf.

noch so ein Typ. Steigen Sie die Stufen rauf und linsen Sie durch das Fenster. Innen sitzen zwei Funker vor ihren Geräten. Drinnen mopsen Sie sich das Maschinengewehr aus der Vitrine und stocken Ihren Munitionsvorrat beim Regal auf. So ausgerüstet knien Sie sich vor das Funkgerät. Drehen Sie Ihren Blick so weit wie möglich in Richtung Tür, so dass Sie gerade noch das Funkgerät benutzen können. Sobald der Alarm losschrillt, taucht vor der Tür ein Italiener auf, ein zweiter steht kurz daneben. Die zwei Türme am Tor sind nun mit Panzerschreck-Jungs besetzt, auf dem Hof eiert eine ganze Garnison herum. Pesen Sie runter und flüchten Sie durch das Tor auf die Landstraße, dort werden Sie abgeholt.

Sizilien: Gela

Wie erledige ich den Panzer?

Rennen Sie in das Haus und krallen Sie sich den Panzerschreck. Den Panzer zerlegen Sie besser vor dem Haus von der Seite aus. Knien Sie sich hinter das Fuhrwerk, von dort genügen meist zwei Schüsse. Bei dem Flugzeugschrott auf dem Feld stecken Sie die Munition und den Gesundheitskram ein. Jetzt kommen zwei Lastwagen über die Straße gebrettert, die Sie idealerweise mit zwei Panzerschrecks aus dem Weg räumen.

Wo finde ich die 82ste?

Den Weg weiter runter liefern sich Amerikaner und Achsensoldaten eine heiße Schlacht. Halten Sie den Kopf unten und gehen Sie durch die Hintertür in das Haus, neben dem ein Amerikaner steht. Melden Sie sich bei dem Kommandanten in der hintersten Ecke des Zimmers. Flitzen Sie zu dem von Italienern besetzten Haus rüber, werfen Sie Granaten durch die Fenster und stürmen Sie hinein. Das Maschinengewehr wird sonst immer wieder neu besetzt. Im ersten Stock bemächtigen Sie sich des MGs und erledigen die Armee auf dem Feld. Im Nebenraum stärken Sie sich. In dem Haus die Straße runter gibt es noch mehr Ausrüstung. Jetzt kehren Sie zurück in das vormals vom Feind besetzte Gebäude und machen ein Paar Schritte in Richtung Feld, bis die ersten Gegner auftauchen. Rennen Sie zurück und benutzen Sie erneut das Geschütz, um die meisten Plagegeister loszuwerden. Hinter dem Hügel treffen Sie weitere Freunde.

Das Dorf säubern

Räumen Sie die ersten paar Meter bis zur Kanone. In dem Kabuff liegt ein großes Medipack. Marschieren Sie vor, bis der Panzer erscheint, und rennen Sie so weit zurück, dass Ihre eigenen Männer nicht vor der Kanone stehen. Nehmen Sie damit den Panzer unter Beschuss. Erledigen Sie die übrigen Feinde. In dem Gartenhaus auf der Anhöhe liegt Munition und Verbandszeug. Nun nehmen Sie die Scheune in Angriff. Neben dem Tisch oben liegen Munitionsbehälter. Über die Treppe kommen Sie aus dem Dorf. Nehmen Sie das Geschütz in Beschlag und wehren Sie die zwei anrennenden Gruppen ab. Hinter dem Heuhaufen verschanzen sich die letzten Italiener.

Wie wehre ich die Panzer ab?

Sammeln Sie aus der Kiste auf dem Dachboden die Panzerschreckmunition ein – für den Notfall. Bemannen Sie den Mörser links, von dort kommen die ersten zwei Panzer. Die nächste Angriffswelle besteht aus zwei Panzern rechts und einem links, wobei Sie die Fahrzeuge nacheinander gegen den Uhrzeigersinn erledigen. Als Orientierungshilfe zielen Sie kurz unter den als Strich zu erkennenden Knick auf dem Feldweg, danach in etwa auf die Mauersteine Ihres „Fensters". Nun wechseln Sie den Mörser und geben dem letzten Stahlmonster Saures. Bleiben Sie gleich an dieser Stellung, zwei Panzer kommen direkt geradeaus über die Kuppe, rechts sind es ebenfalls zwei. Danach haben Sie die Mission geschafft.

Mission 3: Italien

Monte Cassino I

Der Weg zum britischen Hauptquartier

Die Fahrt im Jeep wird schon nach kurzer Zeit durch eine Fliegerbombe beendet. Greifen Sie sofort zu Ihrem Scharfschützengewehr. Direkt vor Ihnen und auf der Anhöhe zu Ihrer Rechten haben es einige – mitunter sehr tüchtige – Schützen auf Sie abgesehen. Bei den LKWs finden Sie neben jeder Menge Widerstand auch Gewehrmunition und eine Feldflasche. Tasten Sie sich vorsichtig die Straße entlang Richtung Luftabwehrbatterie. Achten Sie unbedingt auf die Anhöhen vor Ihnen – dort sind Scharfschützen postiert.

Im Kommandoposten

Sprechen Sie mit dem Kommandanten – daraufhin zerstört ein Jagdbomber die Flak und etliche Gegner stürmen über den Hügel im Süden heran. Statt jetzt, wie befohlen, sofort in den Jeep zu steigen, nehmen Sie die Feinde aus größtmöglicher Entfernung aufs Korn. Im Kampf erlittene Blessuren heilen Sie mit dem Verbandskasten im Zelt.

Die Fahrt im Jeep

Wie schon so oft dürfen Sie sich hinter das MG auf dem Jeep klemmen.

1. Bereits nach den ersten paar Metern löst sich die Unterstützung in Panzerform in Wohlgefallen auf. Gegner kommen von der Anhöhe links und erscheinen am Panzer.
2. Es geht die Straße entlang – erledigen Sie die Gegner in den Ruinen rund um den Wagen. Die Fahrt geht erst weiter, wenn Sie alle Holzplanken und Kisten, die die Straße versperren, zu Kleinholz gemacht haben.
3. Hinter der nächsten Ecke wartet neben den üblichen Wegelagerern ein Bazooka-Schütze auf dem Turm am Ende der Straße. Achten Sie auf diese große Gefahr!
4. Der Sani hält, um einen Verwundeten zu versorgen. Sie müssen derweil die Soldaten, die von hinten und seitlich auf den Jeep zustürmen, in Schach halten. Vorsicht: Auf dem Dach hinten links erscheint immer wieder ein Bazooka-Schütze.
5. Nachdem der Sani Ihnen freundlicherweise auch einen heilenden Schluck zukommen lässt, geht's weiter. Ballern Sie auf die Soldaten in den LKWs. Sobald der Wagen hält, müssen Sie auch den Blick nach vorne schwenken, um den Soldaten hinter den Kisten einzuheizen.

Die Scharfschützen

Wenn der Sani zu den Briten rennt, müssen Sie alle Gefahren beseitigen. Neben einigen regulären Soldaten treiben hier gleich drei Scharfschützen ihr Unwesen.

1. Auf dem abgebrochenen Kirchturm im Westen lauert Schütze Nummer 1.
2. Schütze Nummer 2 steht auf dem Dach auf der rechten Straßenseite und schaut gen Süden.
3. Schauen Sie vorsichtig die Gasse nach Süden entlang. Auf der linken Seite im ersten Stock wartet Scharfschütze Nummer 3 darauf, von seinem Posten geholt zu werden.

Wenn das erledigt ist, müssen Sie Munition besorgen. Stürmen Sie das Haus – einige Granaten wirken hier Wunder. Im obersten Stock finden Sie eine italienische Panzerfaust, mit deren Hilfe Sie den mittlerweile angerollten Panzer erledigen können. Jetzt müssen Sie nur noch die Schützen im Haus gegenüber beseitigen. Wenn der Feuerzauber vorbei ist, holen Sie noch Munition am Fuß der Treppe auf der anderen Straßenseite. Wenn Sie jetzt zu den Verwundeten zurückkehren, müssen Sie nur noch die Gasse entlanglaufen.

Monte Cassino II

Die erste alliierte Einheit

Folgen Sie der Straße – erneut lauern Ihnen Scharfschützen auf, einer auf jeder Straßenseite. Obendrein müssen Sie drei Gegner am LKW erledigen. Eine Fliegerbombe zerstört die Straße. Betreten Sie das Haus durch die Tür im Süden. Nachdem Sie die Deutschen im Haus erledigt haben, kommen Sie zu der ersten alliierten Einheit. Sobald der Sani sich um den Verletzten gekümmert hat, erscheint ein Panzer. Dank Ihres italienischen Büchsenöffners (Piat) ist der Stahlkoloss bald nur noch Altmetall.

Die zweite alliierte Einheit

Überqueren Sie nun die Straße – drei Schützen wollen Sie daran hindern. Durch die Tür gelangen Sie auf einen Hof. Auch hier müssen Sie einige Feinde erledigen. Vorsicht: Ein durchaus fähiger Scharfschütze steht auf einem Balkon im Osten. Auf der LKW-Ladefläche finden Sie Munition. Eine Treppe führt hier nach unten. Unter der Zeltplane verschanzen sich zwei harte Gegner, drei weitere stürmen durch die Tür ins Freie. Im Inneren können Sie bis zu 50 Lebenspunkte per Verbandskasten auffrischen. Hinter der Tür auf der rechten Seite steckt ein Offizier, dem Sie mit bleiernen Überredungskünsten einen Schlüs-

M


SCHLAFMÜTZEN Die Funker machen Ihnen keinen Ärger, wenn Sie sie leise durch die Fenster erledigen.


DECKUNG Greifen Sie von hier an. Der Panzer schießt gegen die Mauer und erledigt sich damit quasi selbst.


GEFAHR Achten Sie auf den Panzerfaust-Schützen auf dem Turm – er kann Ihre Fahrt im Nu beenden.

sel abluchsen. Dieser öffnet die andere Tür und somit die zweite freundliche Einheit hinein.

Erstes Geschütz

Kaum sind die eigenen Jungs gerettet, stürmen etliche Deutsche die Treppe hinunter. Kämpfen Sie sich den Weg nach oben frei und folgen Sie dem mittlerweile freien Weg Richtung Westen. Erledigen Sie die Soldaten an der MG-Stellung. Direkt hinter der Sandsack-Burg finden Sie Medizin. Gehen Sie in Richtung Geschütz. Im Turm zu Ihrer Linken befindet sich ein Soldat. Ein guter Scharfschütze ist direkt um die Ecke im zweiten Stock. Klemmen Sie sich nun hinter die PAK und heizen Sie dem Panzer so richtig ein. Anschließend zerstören Sie das Geschütz per Sprengladung. Sammeln Sie noch die Munition bei den Kisten ein, bevor Sie das Haus betreten.

Der Gefangene

Hinter der Tür erfrischen Sie sich erst mal mit dem Heiltrank. Hinter der nächsten Tür wartet ein Soldat auf Sie, eine Tür weiter noch einmal vier. Eine Granate wirkt in diesem Raum wahre Wunder. Draußen kümmern Sie sich um die Gegner, die sich in der gegenüberliegenden Ruine verschanzt haben. Unten räumen Sie den Schuppen leer und heimsen einen Verbandskasten ein. Zwei Türen und zwei Gegner weiter kommen Sie auf die Straße, auf der das Panzerwrack steht. In der Ferne können Sie auf der rechten Seite bereits einen Gegner auf einem Balkon erkennen. Auch auf der rechten Seite öffnet ein Gegner ein Fenster und eröffnet das Feuer. Vorsicht: Laden Sie Ihre MP durch, bevor Sie nur einen Schritt weitergehen. Am Ende der Straße wird ein Gefangener zu einem LKW transportiert. Sie müssen alle fünf Wachen erledigen, ohne dass der Brite den Löffel abgibt.

Zweites Geschütz

Lugen Sie vorsichtig um die Ecke beim Gefangenentransport. Auf dem Dach am Ende der Straße steht ein Scharfschütze. Gehen Sie mit gezückter Waffe Richtung Panzerwrack. Kurz bevor Sie dort ankommen, springt der Fensterladen auf und ein MG-Schütze kommt zum Vorschein. Schalten Sie ihn aus, bevor er die erste Salve abfeuern kann. Sprinten Sie dann sofort ans Geschütz und verpassen Sie dem anrollenden Panzer eine Granate. Anschließend zerstören Sie die PAK in gewohnter Manier.

Das letzte Geschütz

Folgen Sie der Straße weiter – wenn Sie nicht auf schmerzhafte Stromstöße stehen, sollten Sie das Funken sprühende Kabel am Boden meiden. Im Dachstuhl Richtung Südwest lauert ein Scharfschütze. Neben den zwei Soldaten an den Panzersperren befindet sich ein weiterer Widersacher in der Ruine zu Ihrer Rechten, der eifrig Granaten auf die Straße wirft. Richtung Nordwesten können Sie noch einen Scharfschützen ausmachen. Sie kommen nun zu der deutschen Basis. Nähern Sie sich dieser, bis die Wachen auftauchen. Dann können Sie für saubere Distanzschüsse wieder die Straße hinunterlaufen. In den Zelten finden Sie etwas dringend benötigte Munition sowie einen Verbandskasten. Um die Gefangenen zu befreien, richten Sie das Geschütz nach Westen und schießen Sie die Tür auf. Zerstören Sie die PAK und betreten Sie das Haus. Hier liegt Gewehrmunition herum.

Die letzten Gefangenen

Im Haus warten drei Tommies darauf, von Ihnen gerettet zu werden. Jetzt wird es hektisch und durchaus unfair. Ein Soldat betritt den Raum, zwei weitere stehen draußen herum. Wenn die drei erledigt sind, begeben Sie sich zum Brunnen und zücken das Scharfschützengewehr. Sie müssen alle auftauchenden Gegner eliminieren, ohne dass ein Gefangener zu Schaden kommt. Auf dem Screenshot sehen Sie die Positionen der Schützen. Sobald die Meldung „Ein Ziel wurde erreicht" eingeblendet wird, steigen Sie in den LKW ein.

Anzio

Der Konvoi

Legen Sie den Zünder ab und latschen Sie dann zur Straße runter, um den Sprengsatz zu legen. Warten Sie nun am Drücker, bis der erste LKW fast ganz an der Ladung vorbeigefahren ist – so erwischen Sie die ersten beiden Laster mit der Bombe. Nachdem Sie alle Soldaten überwältigt haben, sprengen Sie auch den letzten LKW.

Das Haus

Durchsuchen Sie das Haus und machen Sie sich dabei auf heftigen Widerstand gefasst. Sobald Sie im Obergeschoss die geheimen Pläne gefunden haben, können Sie das Haus durch eine vorher verschlossene Tür im Erdgeschoss verlassen. Durchsuchen Sie jedoch vorher alles genau – auf der Balustrade außen liegen zum Beispiel Granaten.

Der Weg zur Kanone

Diese Passage ist wirklich haarig – Sie müssen sich gegen etliche Gegner durchsetzen. Zwischen den beiden MG-Nestern steht eine Flak. Benutzen Sie diese nicht, sondern stürmen Sie direkt den Weg nach oben – hier lassen sich die vorher gefundenen Granaten gut einsetzen. Wenn Sie die herabstürmende Meute erledigt haben, klemmen Sie sich hinter das MG, um die mittlerweile per LKW eingetroffene Verstärkung zu erledigen. Wenn alles ruhig ist, klettern Sie auf das Geschütz. Bringen Sie zunächst den hinteren Sprengstoff an. Sobald der Countdown läuft, spurten Sie zu dem Waggon in Sicherheit.

Die Flucht

Die Waggontür öffnet sich gleich nach der Explosion. Jetzt müssen Sie sich durch die Wagen vorarbeiten, bis Sie zu dem Schützenpanzer gelangen. Per MG und Kanone ballern Sie sich den Weg frei. Bedenken Sie, dass Sie einen Rückwärtsgang haben. Wenn Sie sich bei Feindkontakt rückwärts bewegen, müssen Sie weniger Schaden einstecken. Tasten Sie sich also vorsichtig voran. Barrikaden zerstören Sie mit der Kanone – die MG-Nester heben Sie mit gezielten Schüssen auf die roten Fässer aus. Sobald die Schienen eine Rechtskurve machen, wird's noch mal richtig schwer. Auf dem Wachturm versucht ein Soldat sein Glück mit einer Panzerfaust. Zertrümmern Sie die Gebäude und die Barrieren mit der Kanone und schicken Sie den auf die Brücke fahrenden Panzer auch in die ewigen Jagdgründe. Sobald Sie unter der Brücke durch sind, wird Ihr Gefährt unbremsbar. Springen Sie rechtzeitig ab – den Rest erledigt die folgende Explosion!

Monte Battaglia

Bunker Able und Baker

Sie sitzen in gewohnter Manier am Jeep-MG. Hier helfen Ihnen nur ein flinkes Auge und ein ebenso flinker Finger am Abzug. Am Ende der rasanten Fahrt kommen Sie hoffentlich noch mit ein paar Tropfen Blut im Leib bei Bunker Baker an. Laufen Sie nach unten – der MG-Schütze dankt Ihnen für die Munition. Leider haben die Kollegen ihre MG-Positionen nicht sonderlich gut ausgeheckt und der Bunker wird alsbald von deutschen Truppen überrannt. Beziehen Sie im oberen Geschoss Stellung und erledigen Sie alle Gegner, die von unten und draußen hereinstürmen. Sobald Sie abgelöst werden, müssen Sie zu Fuß zu Bunker Charlie schlappen. Natürlich versuchen etliche Feinde Sie an diesem Unterfangen zu hindern. Am Bunker angekommen, müssen Sie wieder etliche Wellen von Angreifern abschmettern.

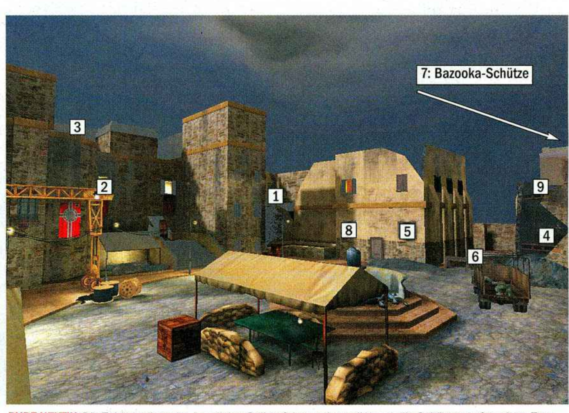
Der Weg zum Schloss

Ein heikler Fußmarsch trennt Sie noch vom Schloss. Sie müssen abwechselnd die Schützen auf den Felsen und die von der Anhöhe herunterlaufenden Soldaten aufs Korn nehmen. Vorsicht: Bei der zweiten Anhöhe kommen nach der ersten Truppe zwei weitere Soldaten herunter, die Ihnen in den Rücken fallen wollen. Sobald das Schloss in Sicht ist, gehen Sie die Treppe rauf und ins Innere, wo Sie erst mal die Bazooka an sich nehmen. Zerlegen Sie nun den Panzer auf der Vorderseite und anschließend einen zweiten Stahlkoloss hinter dem Gebäude. Nachdem die letzten Gegner im Untergeschoss beseitigt sind, müssen Sie sich durch ewig lange Gänge kämpfen, bis Sie schließlich durch die Gewölbe in den Turm hinaufkommen. Sparen Sie nach Möglichkeit Munition, wo es nur geht.

Der Funkmast

Nach zähen Gefechten kommen Sie endlich ganz oben im Turm an. Sie müssen den Sendemast schützen. Gehen Sie links auf dem Balkon so in Stellung, dass Sie gerade durch das Zielfernrohr Ihres Scharfschützengewehrs die rote Markierung erkennen. Verpassen Sie jedem Gegner, der sich dort zu schaffen macht, einen großkalibrigen Denkzettel. Wenn Sie lange genug durchhalten, bekommen Sie den Befehl, das Funkgerät zu bedienen. Der anschließende Luftangriff beendet das Spiel.

ANSGAR STEIDLE/FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER



PURE HEKTIK Die Zahlen zeigen an, in welcher Reihenfolge und vor allem wo die Schützen auftauchen. Trotz dieser Hilfe werden Sie einige Versuche benötigen. Rechts auf dem Dach erscheint ein Bazooka-Schütze (7).

Yager

Yager ist ein Märchen, wie es im Bilderbuch stehen könnte. Neben dem Oberschurken und der holden Braut darf der edle Ritter natürlich nicht fehlen - und das sind Sie. Zwar ohne Ross, aber dafür mit einem bis an die Zähne bewaffneten Raumschiff. Auf den nächsten vier Seiten erfahren Sie, wie Sie den Bösewicht aus dem Weg und das Burgfräulein abräumen.



VERSENKT Feuern Sie auf die sechs Triebwerke und anschließend auf die seitlichen Ausleger. Nehmen Sie aber das Extra auf. Mit den Raketen geht es schneller und Sie erhalten einen Bonus.

Grundlagen

Ihre erste Aufgabe besteht darin, die Steuerung Ihres schmucken Raumgleiters neu zu konfigurieren. Dazu sollten Sie in einer Art Tutorial in einem virtuellen Trainingsraum durch Symbole fliegen oder diese nach Anweisung beschießen. Die Erklärung der Steuerung lässt sich überspringen, indem Sie die „F"-Taste zweimal drücken. Dann erst beginnt das eigentliche Spiel. Fliegen Sie auf den Proteusinseln geradeaus zum Hauptquartier, um Ihren Ausbilder zu treffen. Folgen Sie ihm zur Sparte, einem Flugzeugträger, und nehmen Sie die Übungswaffe auf der linken unteren Seitenrampe mit. Fliegen Sie Ihrem Ausbilder bis zum Trainingsgelände hinterher. Dort absolvieren Sie ein Übungsschießen auf Zielscheiben, bei dem Sie sich sputen müssen, da Sie gegen die Zeit kämpfen. Das gilt auch für die darauf folgenden Flugübungen durch Luftringe, die Sie in unterschiedlicher Höhe um die Insel herum absolvieren. Während der Flugübung müssen Sie außerdem Geschütze treffen, auf die Sie im Vorbeifliegen zielen. Danach weist der Ausbilder Sie an, zu einem auf der Karte angezeigten Wartungspunkt zu fliegen, um Ihr Raumschiff reparieren zu lassen. Abschließend folgt eine Fluggefechtsübung gegen Ihren Ausbilder. Nach erfolgreichem Training fliegen Sie zurück zum Hangar. Landen Sie auf dem grün blinkenden Platz neben Ihrem Lehrer.

Der Vorbote

Wo finde ich den führerlosen Frachter?

Fliegen Sie gleich nach dem Start zu der kleinen Insel, die an der Kartengrenze im Osten liegt. Falls Sie den Frachter nicht finden, gibt Ihnen Ihr Flügelmann die Position des Transporters durch. Das Ziel wird dann orangefarben auf Ihrer Karte markiert. Wenn Sie das dahintreibende Schiff gefunden haben, müssen Sie es über unbewohntem Gebiet abschießen, indem Sie von hinten auf die sechs Triebwerke feuern. Die Bonus-Sterne erhalten Sie, wenn Sie die Raketen vom Heck des Frachters aufnehmen und die Mission in zwei Minuten absolvieren. Das ist aber nur zu schaffen, wenn Sie alle sechs Boosts finden. Der erste liegt auf der Plattform der Sparta. Weitere finden Sie auf dem Weg zum Frachter, zum Beispiel auf der Schwanzflosse eines Wals. Dieser treibt sich in der Gegend der kleinen Insel herum und taucht nur kurzzeitig auf.

Unter der Oberfläche

Wie zerstöre ich die mobile Basis?

Folgen Sie wieder Ihrem Ausbilder zum Übungsgelände. Dort versuchen Sie, einige Drohnen abzuschießen. Gleichzeitig weist Ihr Lehrer Sie in die äußerst hilfreiche Sekundärfunktion Ihrer Waffe ein. Diese eignet sich hervorragend für stationäre Ziele und langsame Raumschiffe. Wenn Sie alle Drohnen zerstören, erhalten Sie einen Bonus-Stern. Während eines zweiten Übungsdurchgangs wird die Wissenschaftsinsel angegriffen und Sie erhalten Ihren ersten richtigen Auftrag von der Proteus Corporation. Also machen Sie sich zur Wissenschaftsinsel auf, um das Eiland zu schützen. Außerdem gilt es, einige Extras aufzusammeln. Während des Gefechts gegen zwei Piratenschiffe und weiteren zwei am Hangar wird zudem das Hauptquartier angegriffen. Ihre Aufgabe ist, es zu verteidigen. Zwischendurch meldet sich Ihr Flügelmann. Fangen Sie dessen Verfolger ab, um einen Bonus-Stern zu ergattern. Nachdem Sie die Bedrohung mit gezielten Schüssen abgewendet haben, kehren Sie zum Flugzeugträger Sparta zurück, um die Saggitarius wieder auf Vordermann bringen zu lassen. Als Nächstes müssen Sie die mobile Basis der angreifenden Raumschiffe ausfindig machen. Sie geraten dabei in ein Gefecht, an dem Sie sich natürlich beteiligen. Nach kurzer Zeit erhalten Sie die Nachricht, dass eine mobile Basis in Form eines U-Bootes entdeckt wurde. Begeben Sie sich schleunigst zur Markierung auf der Karte. Bekämpfen Sie zuerst die vier Piraten in der Luft und danach das U-Boot. Auf jeder Seite des Unterseebootes befinden sich je drei Tanks, die Sie zerstören müssen.

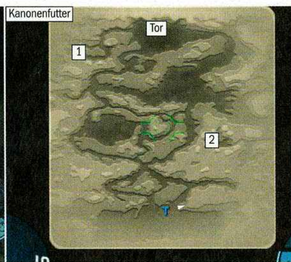
Einsatz in der FTZ

Wo finde ich Garys Frachter?

In der Free-Trade-Zone versuchen Sie, Informationen über die Piraten zu bekommen



LUNTE Sie können das Schlachtschiff auf einen Schlag ausschalten, indem Sie auf den Tank schießen.



STROMAUSFALL Fliegen Sie zum Tor. Von dort geht es zum ersten und anschließend zum zweiten Generator.



ALKOHOL Holen Sie den Wodka. Fliegen Sie dann zu dem orangefarbenen Bereich und danach zu den Russen.



und Janes Bar ausfindig zu machen, die im Norden der Karte liegt. Überprüfen Sie das Gebiet bei Hanks Werkstatt, die gerade von Piraten attackiert wird. Nachdem Sie Hank vor den zwei Piratenschiffen und einer mobilen Bodenstellung gerettet haben, landen Sie. Als Dankeschön für die Rettung erhalten Sie einen Bonus-Stern und eine neue Waffe: die Rail-Gun. Neben Hanks Werkstatt befindet sich eine Reparaturplattform. Falls Ihr Fluggerät während des Gefechts mit den Piraten beschädigt wurde, können Sie dort Ihre Kiste reparieren. Fliegen Sie weiter zu Janes Bar und landen Sie. Sie erhalten den Auftrag, Garys Frachter zu finden. Folgen Sie der auf der Karte eingezeichneten Route, bis Sie auf den Frachter stoßen. Dieser liegt an einer zerstörten Brücke. Nehmen Sie die Munitionskiste auf, die auf dem Deck des Wracks liegt. Ihre nächste Order lautet, das Schlachtschiff Greifenhorst zu überprüfen und es zu zwingen, den Angriff abzubrechen. Beharken Sie die vier kleinen Piratenschiffe der Greifenhorst-Staffel. Dann zerstören Sie die Geschütze des Schlachtschiffs. Sie erhalten nur dann einen weiteren Bonus-Stern, wenn Sie mehr Geschütze zerstören als Swoop. Landen Sie anschließend wieder bei Janes Bar.

Hanks Mondscheinparty

Wie infiltriere ich das Piratennest?

Das Rennen gewinnen Sie mithilfe des Boosts, den Sie unter dem startenden Frachter aufsammeln. Schnappen Sie sich die Munition, die Sie beim Frachterdock finden, und fliegen Sie im Hovermodus dicht über dem Boden zur Piratenbasis. Um Frank und Harry brauchen Sie sich keine Sorgen machen. Die werden auch ohne Ihre Hilfe mit den Angreifern fertig. Schalten Sie stattdessen die Geschütze mit der Rail-Gun aus. Sie erkennen die Kanonen an den Scheinwerfern. Einen Bonus erhalten Sie, wenn Sie den Frachter im Lager auf die parkenden Jäger stürzen lassen. Das erreichen Sie, indem Sie auf den Tank schießen, aus dem der Frachter seinen Treibstoff bezieht. Später müssen Sie Harry beschützen, den eine Armada von Hoverpanzern angreift. Für eine erfolgreiche Rettung erhalten Sie einen weiteren Bonus. Sind alle Gegner und Zelte vernichtet, haben Sie die Mission geschafft.

Kühe und Kanonen

Bei dieser Mission ist lediglich Ihre hoffentlich ausgeprägte Augen-Hand-Koordination gefragt. Es gilt, zuerst die Ziele im Wasser und anschließend die Gegenstände in der Luft abzuballern. Nutzen Sie die Zoomfunktion nur für Schiffe auf dem Wasser. Bei den beweglichen Zielen stört der kleine Sichtbereich. Zielen Sie auf die Gegenstände, unter anderem Billardtische und Stühle und eine riesige, über den See schwimmende Kuh. Zwischendurch fliegt Frank in einem Gleiter über den See, mit einem Gegenstand im Schlepptau, den Sie abschießen sollen. Treffen Sie alle Gegenstände so gut wie möglich. Denn verfehlen Sie die fliegende Kneipeneinrichtung zu oft, ist diese kurze Mission gescheitert. Die Übung endet mit drei ferngelenkten Piratenschiffen, die Frank zuvor organisiert hat.

Echos in den Fjorden

Wie schütze ich die Carthago?

Markieren Sie die Ziele aus der größtmöglichen Entfernung. Es ist möglich, alle Raketen anzuvisieren, ohne Alarm auszulösen. Falls Ihnen das partout nicht gelingen will, sollten Sie sich zuerst auf die Geschützstellungen konzentrieren, damit Sie später nicht ins Flak-Feuer geraten. Lassen Sie sich nicht von angreifenden Jägern aus dem Konzept bringen – die Piloten sind lausige Schützen. Markieren Sie stattdessen weiter die Raketen. Für den Fall, dass sich doch ein Geschoss auf den Weg zur Carthago macht, können Sie es mit der Rail-Gun in die Luft jagen. Wenn Ihr Fluggerät stark beschädigt ist, benutzen Sie die Reparaturplattform im Hafen. Schalten Sie aber vorher die Geschütze in der Umgebung aus. Als Nächstes müssen Sie eine Markierung in der Mitte der Brücke setzen, damit diese von der Carthago zerstört werden kann. Ist die Brücke eingestürzt, räumen Sie die Wasserminen aus dem Weg. Zwischendurch meldet die Carthago erneut Raketenstellungen, die Sie markieren müssen. Versucht das U-Boot zu entkommen, streut es erneut einige Wasserminen, die Sie ebenfalls vernichten müssen. Sie bekommen daraufhin Hilfe von der Flugstaffel der Carthago.

TIPP: Fliegen Sie im Hovermodus hinter dem Piratenschiff her. Durch simples Strafen können Sie dem feindlichen Feuer ausweichen und dabei die Geschütze zerstören.

Kanonenfutter

Wie deaktiviere ich das Tor?

Fliegen Sie durch die Schluchten des Canyons, um die Gefechtsstellungen zu umgehen. Im ersten Talkessel bekämpfen Sie drei Drohnen. Schließlich kommen Sie in einen zweiten großen Talkessel, in dem ein Tor zu sehen ist. Vor dem Portal endet eine Reihe von Stromleitungen, die bläulich schimmern. Folgen Sie dieser Kette durch den Canyon bis zu einem Stromgenerator. Zielen Sie auf den Propeller am Generator, um diesen zu zerstören. Haben Sie die Stromquelle für die Verteidigung lahm gelegt, erfahren Sie, dass das Tor eine zweite, unabhängige Stromversorgung hat. Wenn Sie die Suche erneut aufnehmen, meldet sich die Troja wieder, um auf Aktivitäten in einem nordöstlichen Krater hinzuweisen, der auf der Karte markiert wird. Dort angekommen, erwarten Sie einige Drohnen, die Sie vom Himmel holen. Danach wenden Sie sich dem Generator zu, um ihn ebenfalls zu zerstören. Die Troja meldet sich wieder – es soll zu einem Treffen vor dem deaktivierten Tor kommen. Fliegen Sie zurück und sichern Sie das Gebiet um das Tor, da dort einige Drohnen aufgetaucht sind. Haben Sie diese Plagegeister beseitigt, müssen Sie nur noch dicht unter die Schleuse der Troja fliegen.

Neue Freunde

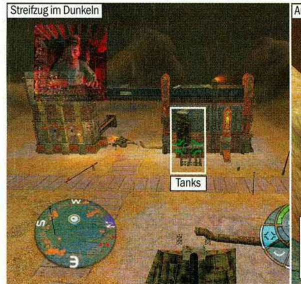
Wo finde ich ein Geschenk?

Überprüfen Sie zuerst das orangenfarben markierte Gebiet im Nordwesten. Dort ist für Sie jedoch kein Durchkommen, da es zu stark bewacht wird. Fliegen Sie zum markierten Bereich in der Mitte der Karte. In dieser Mission gibt es zwei Möglichkeiten, die Aufgabe zu bewältigen und neue Freunde zu finden. Als Gegenleistung für Ihre Hilfe müssen Sie entweder die drei Minenleger-Drohnen entdecken und zerstören oder ein Geschenk als Mitbringsel organisieren. Fliegen Sie zur markierten Stelle auf der Karte. Dort finden Sie eine Wodkaflasche, die Sie den beiden Russen anbieten können. Wenn Sie alle zwei Aufgaben meistern, erhalten Sie nach Abschluss der Mission einen Bonus.

Flammender Morgen

Wie deaktiviere ich die Fabrik?

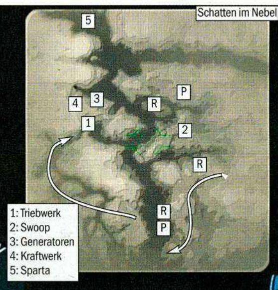
Verteidigen Sie die Plattform mit dem Granatwerfer. Nutzen Sie die Außenansicht, da Sie damit einen besseren Überblick haben. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Flammen-Drohnen, um die gefährlichsten Gegner auszuschalten. Benutzen Sie häufig die Sekundärfunktion Ihrer Bordkanone. Nachdem Sie alle feindlichen Fluggeräte abgeschossen haben, müssen Sie die Basis der Gegner ausfindig machen. Ihr Ziel ist eine Fabrik, einen kurzen Flug weiter nördlich. Schalten Sie auf dem Weg die Kreissäge-Drohnen aus, damit Sie genügend Munition haben. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Fabrik lahm zu legen. Zum einen können Sie aus allen Rohren auf die Ural-C feuern. Ein Antrieb wird freigelegt, wenn die Seitenteile herabstürzen. Zerstören Sie dieses Ziel. Die zweite Möglichkeit besteht darin, die einzelnen Sammeldrohnen abzuschießen. Denn damit ist der Nachschub an Material für die Fabrik gestoppt und somit auch der Nachschub an Gegnern. Eilen Sie zwischen-



EXPLOSIV Schießen Sie auf die Tanks und danach in das Loch in der Mauer. Dadurch erhalten Sie einige Extras.



HEIMLICH Folgen Sie der Route dicht über dem Boden. So geraten Sie nicht ins Visier der Geschütztürme.



FREUNDSCHAFTSDIENST Organisieren Sie das Triebwerk für Swoop. Dafür erhalten Sie drei Extras für Ihre Rail-Gun.

durch Boris zu Hilfe, wenn er arg in Bedrängnis gerät.

Streifzug im Dunkeln

Wie zerstöre ich den Bfs-05?

Folgen Sie Karpow einer Art Pipeline entlang. Schießen Sie die vier Drohnen nieder, die auf dem breiteren Platz lauern. An einem kleinen See bittet Karpow Sie, das Gelände zu sichern. Am See kommen von beiden Seiten je vier Drohnen, die Sie abschießen. Danach sollen Sie das Raffineriegelände von Feinden säubern. Ballern Sie auf die explosiven Tanks, wenn sich die Drohnen darüber befinden. Zerstören Sie dann den Tank des Hauptgebäudes und feuern Sie anschließend in das Loch, damit Sie an den Munitions-Bonus gelangen. Bekämpfen Sie den Bfs-05 am besten von einem höheren Standort aus, damit er sich nicht wegdreht, wenn Sie auf den Kraftstoffbehälter zielen. Lassen Sie sich von Karpow helfen, indem er das Feuer auf sich lenkt und Sie den Tank von hinten unter Beschuss nehmen können.

Das Opfer

Wie komme ich unbeschadet an den Türmen vorbei?

Ihre Aufgabe besteht darin, den Zug zu schützen. Schießen Sie also auf alles, was sich in der Luft bewegt. Erledigen Sie die Feuer-Drohnen zuerst, da von ihnen die größte Gefahr ausgeht. Kurz hinter dem Streckenbeginn liegt ein Rohr über den Schienen. Zerstören Sie das Hindernis. Achten Sie auch auf die beiden Minen direkt entlang des Schienenstranges. Dann gibt Karpow die Anweisung, den Zug als Deckung zu nutzen. Schalten Sie in den Hovermodus, um dicht neben der Lok zu bleiben. Es folgen zwei Wachtürme auf der rechten sowie einer auf der linken Seite. Dann wieder eine Angriffswelle von Feuer-Drohnen, die Sie abwehren müssen. Wenn Sie beim Zwischenstopp im Canyon das Kraftwerk zerstören, deaktivieren Sie die folgenden Geschütztürme. Haben Sie den Zug gut verteidigt, nutzen Sie wieder denn Schutz der Lok. Es folgen zwei weitere Wächter auf der rechten Seite. Dann bekommen Sie von Karpow den Befehl, Vollgas zu fliegen, damit Sie aus der Gefahrenzone herauskommen, während die Lok in die Tiefe stürzt.

Annäherung

Wie zerstöre ich die ESI?

Bleiben Sie zu Beginn im Canyon, bis Sie in einen großen Talkessel mit Ölpumpen gelangen. Falls Ihr Gleiter beschädigt ist, können Sie sich in den eingezäunten Bereich stellen, auf dem die kleine Pumpe steht. Dort wird Ihr Gleiter repariert. Fliegen Sie nun über den linken Rand des Tales und verlassen Sie den Canyon. Zerstören Sie zwei weitere Wachroboter und Sie gelangen, dem Signal folgend, in einen weiteren Talkessel. Fliegen Sie auf einen Schrotthaufen zu, der violett schimmert. In einer Zwischensequenz taucht daraus ein Bfs-05 auf. Entweder beschießen Sie diesen hartnäckigen Gegner von einer Bergkuppe aus, damit Sie den Tank gut im Visier haben, oder Sie vermeiden einen Kampf und zerstören den Generator unterhalb der Schienen sofort. Zielen Sie dazu wieder auf den Propeller. Danach folgen Sie dem ersten Signal. Bleiben Sie wieder im Canyon und fliegen Sie den Transportern hinterher, auch wenn dies nicht die direkte Route ist. Am Ausgangspunkt des Signals erwartet Sie ESI, eine Maschine, die Sie zerlegen müssen. Umkreisen Sie die ESI mit dem Hovermodus und feuern Sie zuerst auf das MG. Wenn das erledigt ist, nehmen Sie sich die blauen Plasmazellen vor. Falls Ihnen die Munition ausgeht, müssen Sie die Kreissäge-Drohnen zerstören.

Heimspiel

Wo finde ich die Cruise-Missile?

In dieser Mission ist Ihr Schiff schlecht ausgerüstet und Extras sind daher sehr wichtig. Schnappen Sie sich den Boost, der sich direkt vor Ihrem Startpunkt befindet. Starten Sie ihn und fliegen Sie zum Hafen. Dort warten weitere Boosts auf Sie. Anschließend fliegen Sie zum Hangar und bekämpfen die Gegner. Heben Sie sich Ihre Raketen für die großen Gegner auf. Danach nehmen Sie sich mit Ihren Kollegen der Proteusstaffel den Frachter vor und beschießen ihn. Ist er erledigt, fliegen Sie zum Hauptobservatorium, um dort die Schiffe zu überprüfen. Folgen Sie dem Piratenführer Cheek Lu ein kurzes Stück, bis Sie den Auftrag bekommen, eine Cruise-Missile abzufangen. Diese bedroht das Hauptquartier. Ihre ungefähre Flugbahn ist auf der Karte orangenfarben markiert. Fangen Sie die Rakete mit gezielten Schüssen aus der Bordkanone ab.

Schock Cheek

Wie oft muss ich Cheek Lu mit der Schockwaffe treffen?

In den Fjorden säubern Sie mit Ihrer Staffel zuerst das Gebiet um die Burg der Piraten. Wenn Cheek Lu versucht, mit dem Professor zu entkommen, setzen Sie die Schockwaffe ein. Treffen Sie Cheek Lu während seiner Flucht fünfmal, ehe der Piratenführer entkommen kann. Die Jagd mit der Schockwaffe ist nicht so einfach, da Sie beim Schießen gegebenenfalls Vorhalt geben müssen. Sie können allerdings auch warten, bis Cheek eine gerade Bahn fliegt, und ihm dann ins Heck ballern. Haben Sie das geschafft, lässt der Piratenanführer den entführten Professor ins Wasser fallen. Nehmen Sie den Wissenschaftler an Bord Ihres Schiffes und kehren Sie zurück zu Ihrem Stützpunkt.

Strahl Stärke 17

Wie zerstöre ich den Staudamm?

Versuchen Sie, für die Troja mit dem Wasserwerfer eine Gasse durch die aufgebrachten Schiffsführer zu bahnen. Für das Löschen der Brände erhalten Sie einen Bonus. Wenn Sie es in die Free-Trade-Zone geschafft haben, machen Sie sich auf die Suche nach den entführten Wissenschaftlern, die sich auf einer schwimmenden Plattform in einem See befinden. Sammeln Sie gleich nach dem Start den Boost ein, damit Sie schnell den Staudamm erreichen. Diesen müssen Sie zerstören, nur so können Sie die Wissenschaftler vor dem Ertrinken retten. Zuvor müssen Sie jedoch einige Piratenangriffe abwehren. Sind alle Gegner beseitigt, schießen Sie mit einigen Raketen auf den Staudamm, um ihn möglichst schnell einzureißen. Nachdem die Troja die Entführten sicher aufgenommen hat, begleiten Sie das Schiff aus der Free-Trade-Zone. Bekämpfen Sie die angreifenden Gegner, bis die Proteusstaffel zu Ihnen stößt und die Troja sicher aus der Zone schwebt.

Zurück in der Zone

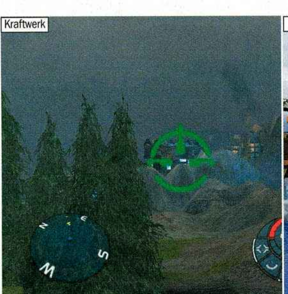
Wo liegt Garys Grotte?

Auf Ihrem Streifzug durch die Zone treffen Sie auf einige Piloten, die Ihnen Janes Aufenthaltsort verraten. Die Grotte soll sich südwestlich des Frachterdocks befinden. Zuvor können Sie sich einen Bonus verdienen, indem Sie dem kleinen Elmer helfen. Dieser wird auf einem Fluss im Norden von Piraten angegriffen. Zuerst zielen Sie auf alle fliegenden Einheiten der Freibeuter. Dann strecken Sie die Schiffe nieder, die Elmer umkreisen, und nehmen den kleinen Jungen an Bord Ihres Gleiters. Bringen Sie den Zwerg nach Hause zu seiner Oma. Die Karte zeigt das Haus an. Als Dankeschön für die selbstlose Tat erhalten Sie Munition, die Sie von Tall am Frachterdock holen. Tall ist noch in anderer Hinsicht hilfreich und sendet Ihnen die Positionsdaten der Grotte. Deren Eingang wird von Piraten belagert, die Sie bekämpfen müssen. Dann landen Sie bei Garys Grotte, um mit Janes zu reden.

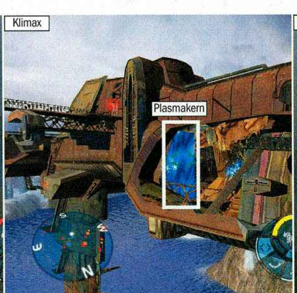
Schatten im Nebel

Wo finde ich den Flugzeugträger?

Folgen Sie der eingezeichneten Linie und nehmen Sie die Extras auf. Bleiben Sie im-



SCHARFSCHÜTZE Mit der Rail-Gun können Sie die Generatoren des Kraftwerks unbemerkt zerstören.



FREIGELEGT Sobald Sie die Hülle des Vorderdecks zerstört haben, kommt der Plasmakern zum Vorschein.



GETARNT Wenn Sie sich in einer Nebelwolke verstecken und sich das Radar grün färbt, bleiben Sie unentdeckt.



mer dicht über dem Boden, damit Sie nicht vom feindlichen Radar erfasst werden. Sie können sich auch in den Nebelwolken verstecken. Sobald Sie für den Feind unsichtbar sind, färbt sich Ihr Radar grün. Aus den Nebelwolken können Sie auf die Gegner feuern, ohne dass diese sich wehren. Anschließend bergen Sie das Triebwerk und bringen es zu Swoop. Diese Aufgabe ist zwar nicht missionsrelevant, beschert Ihnen aber einige Extras und einen Bonus. Zur Sparta gelangen Sie nur, wenn Sie entweder die beiden Generatoren zerstören oder das Kraftwerk in die Luft jagen. Dadurch deaktivieren Sie die Geschütztürme, die den Flugzeugträger bewachen. Setzen Sie die Rail-Gun ein, mit der Sie über große Distanz schießen können. Falls Ihnen die Munition für diese Waffe ausgeht, zerstören Sie einen Transporter. Nach einigen Treffern wirft dieser seine Ladung über Bord. Achten Sie nur darauf, dass die Kiste nicht ins Wasser fällt, da sie sonst untergeht.

Der Ausbruch

Wie schütze ich die Flüchtlinge?

Nachdem Sie am Startplatz alles in Schutt und Asche gelegt haben, startet Cheek den Bomber. Schießen Sie nur auf die Geschütze in unmittelbarer Nähe. Falls Sie einige Kanonen im ersten Anlauf nicht geschafft haben, können Sie diese beim zweiten ausschalten. Sobald Sie auf dem Dach sind, müssen Sie unbedingt die DST-Schergen abknallen, die zum Geschütz laufen. Sobald das erledigt ist, kümmern Sie sich um die Kanone, die sich im Westen auf einem Hügel befindet. Von ihr geht die meiste Gefahr aus. Sobald Sie die Transporter eskortieren, müssen Sie die Radarstellungen auf den Hügeln zerstören. Erst wenn das erledigt ist, können Sie sich um die Greifenhorst und die DST-Flieger kümmern. Später geraten Sie in einen Traktorstrahl. Schießen Sie die rechte Kanone in Stücke, damit Sie Ihren Weg fortsetzen können. Nachdem Sie die restlichen Radarstellungen ausgeschaltet haben, gelangen Sie an einen Felsvorsprung, auf dem ein Bomber steht. Zerstören Sie sein rechtes Geschütz, um die Feinde abzulenken. Anschließend müssen Sie nur noch nach Südosten flüchten und auf der Agamemnon landen.

Geliebte Bombe

Wie gelange ich in die Untergrundbasis?

Hier gibt es zwei Möglichkeiten, den Level erfolgreich zu beenden. Entweder Sie fliegen in das DST-Gebiet und schießen sich einen Weg zur Untergrundbasis frei oder Sie fliegen im „Leise"-Modus mit dem DST-Bomber in die Basis. Für weniger draufgängerische Spieler empfehlen wir allerdings die erste Variante. Folgen Sie dem schienenähnlichen Weg gleich hinter dem Start rechts. Schießen Sie auf keinen Fall, da Sie sofort enttarnt wären. Sie bekommen einen grünen Zugangscode, ein kurzes Stück weiter einen gelben. Danach folgen Sie dem Patrouillenleitsystem bis zu einer Brücke. Falls Sie nicht genau wissen, wo es langgeht, werfen Sie einen Blick auf Ihre Karte. Die zeigt die Route durch grüne Punkte an. Nachdem Sie die Brücke überquert haben, erreichen Sie den Scannerplatz. Schießen Sie dort auf den blauen Generator, um die Selbstschussanlage zu zerstören. Jetzt müssen Sie nur noch den Bomber zerstören und können dann Ihren Weg fortsetzen. Folgen Sie dem Patrouillenleitsystem weiter, um den roten Zugangscode zu erhalten. Durch ein großes Tor gelangen Sie schließlich in die Untergrundbasis.

Wo geht es aus der Basis raus?

Hier sollen Sie den Bomber gegen Ihr eigenes Schiff tauschen. Wenn der DST-Bomber explodiert, müssen Sie mit der Saggitarius schnell die Untergrundbasis verlassen. Sobald Sie die Kontrolle über Ihr Schiff haben, drücken Sie die „F"-Taste, um die Initialisierung des Bordcomputers abzubrechen. Sollte Sie die Druckwelle der Explosion erwischen, ist die Mission gescheitert. Dies verhindern Sie am besten, indem Sie vom Slow-Motion-Modus während der Flucht Gebrauch machen. Haben Sie die Basis verlassen, folgen Sie dem Fluss in Richtung Süden. Sammeln Sie unterwegs das Extra beim Bomberwrack und hinter den Geschützen ein – Sie werden es brauchen. Da die Gegner Raketen auf Sie feuern, sollten Sie spätestens zur Reparaturplattform fliegen, wenn sich Ihre Schadensanzeige gelb färbt. Die Plattform finden Sie vor der Sicherheitszone 1. Im Slow-Motion-Modus können Sie die Raketen leichter abschießen.

Klimax

Wie zerstöre ich die Controller-Kanone?

Zerlegen Sie zuerst die vier Geschütze am Hafenbecken in ihre Bestandteile. Kümmern Sie sich dann um die kleineren Geschütze auf dem Dach der Hafenanlage. Sammeln Sie zwischendurch die Extras ein, die im Hafengebiet verteilt liegen. Nach einiger Zeit meldet sich Cheek Lu und fordert Sie auf, ein Extra abzuholen, mit dessen Hilfe Sie die Laserkanone zerstören. Fliegen Sie zu Cheek Lu, deren Position in Ihrer Karte vermerkt ist. Kehren Sie mit dem Flammenwerfer zum Gefecht zurück. Warten Sie so lange, bis die Greifenhorst über einer Eisscholle schwebt, und setzen Sie das Eis in Brand. Falls das nicht auf Anhieb funktioniert, wiederholen Sie die Aktion bei der nächsten Scholle. Haben Sie die Kanone mit dieser Taktik außer Funktion gesetzt, hat die Agamemnon Zeit für Reparaturen. Sobald sich die Greifenhorst trennt, fliegen Sie zu dem kleinen Waldstück in der Nähe der Reparaturplattform und holen die drei Extras.

Wie erledige ich die Greifenhorst?

Beginnen Sie Ihren Angriff am Heck der Fregatte. Schießen Sie auf die kleinen Leuchten, bis Sie über Funk die Bestätigung erhalten, dass das Triebwerk zerstört ist. Anschließend kümmern Sie sich um die Brücke in der Mitte. Beginnen Sie bei der obersten Leuchte und arbeiten Sie sich bis nach unten. Im Anschluss führen Sie Ihren Angriff auf der anderen Seite fort, bis Sie eine weitere Bestätigung über Funk erhalten. Zum Schluss ist der Plasmakern an der Reihe. Feuern Sie auf die seitliche Panzerung am vorderen Drittel. Sobald das Hindernis beseitigt ist, liegt der Kern frei. Schießen Sie den Plasmakern in Stücke. Jetzt müssen Sie nur noch die feindlichen Jäger vom Himmel holen.

Konfrontation

Wie kann ich den Controller zerstören?

Greifen Sie nach dem Start sofort die beiden Bomber an. Fliegen Sie anschließend weiter nach Norden und sammeln Sie die Extras auf der rechten und linken Flussseite ein. Räumen Sie die Geschütze aus dem Weg. Sobald Sie über Funk die Anweisung erhalten, die Brücke der Carthago zu zerstören, kommen Sie diesem Befehl nach. Wenn das erledigt ist, schießen Sie mit der Bordkanone auf den Controller. Vergeuden Sie dafür keine schwere Munition, da die Treffer keine Wirkung zeigen. Sobald die Carthago den Schutzschild deaktiviert hat, feuern Sie ohne Unterbrechung Raketen auf den Controller. Wenn dies im ersten Anlauf nicht gelingt, wird der Schutzschild nach einiger Zeit erneut von der Carthago deaktiviert.

Wie erledige ich Van Berg?

Entweder Sie zerschießen die blauen Zellen des Controllers oder Sie erledigen Van Berg in seinem Jäger. Diese Variante ist einfacher, da der Geselle während einer Verfolgungsjagd keine Raketen abfeuern kann. Schalten Sie in den Hovermodus, sobald Van Berg zu einem Manöver ansetzt. So behalten Sie ihn besser im Visier. Wenn er sich zu weit entfernt, müssen Sie wieder in den Flugmodus schalten, um aufzuschließen. Ist er erledigt, müssen Sie nur noch den Anweisungen über Funk folgen.

LARS THEUNE



ABLENKUNG Schießen Sie auf das rechte Geschütz des Bombers. Mit diesem Trick lenken Sie die Gegner ab.



EINGANG Folgen Sie diesem beleuchteten Pfad, um unbehelligt in die Untergrundbasis der DST zu gelangen.



SCANNERBEREICH Die Geschütze können Sie leicht ausschalten, indem Sie den Generator zerstören.

Jedi Knight: Jedi Academy

Willkommen in der Penne der Macht- und Schießgesellschaft. Hier lernen Sie das Jedi-Handwerk von der Pike auf. Mit unserer Lösung als Spickzettel trotzen Sie auch der schwersten Prüfung und steigen vom tapsigen Padawan zum edlen Jedi-Ritter auf.



UNGELENK Der zottelige Wookiee ist leider ein lausiger Schütze und ballert gerne im ungünstigsten Moment drauflos. Schleicheinlagen versaut er deshalb gerne. Lassen Sie ihm den Vortritt, wenn's brenzlig wird.

Söldneraktivitäten - Tatooine

Die Gegend säubern

In dieser Mission stoßen Sie auf Gegner, bei denen schon ein simpler Griff oder eine Würgattacke genügt, um gemütlich zum Abservieren überzugehen. Sie gehen dabei mit dem Wookiee als Mitstreiter auf die Hatz. Im Außenhof gammeln vier Schmuggler rum, einer links, die anderen rechts in der Nische. Betreten Sie dort das Gebäude. Hinter den Kistenstapeln sitzt jeweils ein Buhmann. Lauschen Sie dem Gespräch der beiden Wachen. Schleichen Sie sich an, mit zwei schneidigen Lichtschwerthieben strecken Sie sie nieder. Auf dem Hof gibt es vier Patrouillen, zwei weitere stürmen später aus dem Tor heran. Schauen Sie gleich rechts um die Ecke, der Kerl dort fällt Ihnen sonst womöglich in den Rücken. Wenn die Traktorstrahlen aktiviert sind, freuen Sie sich über mehr Besuch. Halten Sie sich von dem Granatenwerfer auf dem Wehrgang fern.

Die Traktorstrahlen deaktivieren

Nach dem kurzen Scharmützel und dem Intermezzo beim Raumschiff befinden Sie sich im Kontrollgebäude. Im Raum mit den blau leuchtenden Sprengfallen holen Sie sich vom Deckel des großen Containers nützlichen Krimskrams. Haben Sie aber ein Auge auf den Scharfschützen hinten rechts in der Ecke! Werfen Sie ihm am besten einen Thermaldetonator vor die Füße. Oben an den Stufen wartet ein Granaten werfender Störenfried auf seinen großen Auftritt. Beharken Sie ihn in Billardmanier: Mit dem Wookieebogen schießen Sie galant gegen die Wand, so dass der Schuss in seine Richtung abprallt. Räumen Sie das Zimmer mit den Druiden. Auf dem Wehrgang zum anderen Gebäude kommt Ihnen ein Scharfschütze in die Quere. Legen Sie Ihrerseits den Disruptor an und überraschen Sie den Typen. Nehmen Sie den Fahrstuhl. Betätigen Sie den Hebel vor Ihnen, der Rasende Falke ist frei. Der anliegende Raum ist von einem bösen Möchtegern-Schwertkünstler belegt. Deaktivieren Sie dort den zweiten Energiestrahl und machen Sie sich aus dem Staub. Eine Etage tiefer erwartet Sie bereits Ihr pelziger Freund, mit dem Sie zum Rasenden Falken eilen. Nachdem Sie die letzten Wachen aus dem Weg geräumt haben, erscheint Kyle und die Aufgabe ist erledigt.

Droidenbergung - Tatooine

Wo finde ich die Sandraupe?

Folgen Sie dem Canyon. In dieser Einöde gibt es doch tatsächlich unfreundliche Sandleute. Wenn Sie auf die große freie Fläche kommen, steht vor Ihnen weit oben auf der Felswand gegenüber ein Schütze. Falls Sie Energiezellen oder Heilungsmittel brauchen, nehmen Sie erst die Abzweigung rechter Hand. Ansonsten betreten Sie gleich das graue Gemäuer. Ein Stückchen weiter geradeaus gibt es einen geheimen Raum, in dem Sie Ihren Schild wieder auf Vordermann bringen können. Kloppen Sie sich durch die Feinde bis zur Sandraupe – verlaufen können Sie sich nicht.

Wie komme ich an den Droiden?

Ziehen Sie das Kettenfahrzeug am Hinterteil der Raupe mit Ihren Spezialkräften nach unten und hopsen Sie drauf. Das gleiche Spiel vollführen Sie mit der Lore auf dem ersten Deck, dahinter ist ein Lift versteckt. Über die Kisten gelangen Sie auf die Plattform gegenüber, wo Sie den Strom anstellen. Das orangerot glühende Zeug kühlen Sie ab. Zerlegen Sie links das leckende Leitungsrohr an der Wand mit einem geschickten Laserschwertwurf. Im nächsten Raum springen Sie über die austretenden Dämpfe, betätigen den Schalter in der Ecke und fahren mit dem Aufzug hinunter. Im Lagerraum schieben Sie die zwei Wagen weg, in der letzten Ecke rostet der Droide vor sich hin.

Soforthilfe - Bakura

Wo ist die erste Bombe?

Betreten Sie die Basis. Zerschneiden Sie das Gitter vor den Rohrleitungen, Sie kommen an Schildenergie und ein Verbandspäckchen. Benutzen Sie die Konsole, um sich einen Überblick zu verschaffen. Unter der Treppe ist noch mehr Kram versteckt. Die beiden Sturmtruppen schalten Sie mit dem Scharfschützengewehr aus, ohne dass Sie bemerkt werden. Geradeaus durch die Sprengfallen, die Sie mit einem Schuss aus einiger Entfernung zur Explosion bringen, geht es auf eine freie Plattform, wo Sie die erste Bombe entschärfen.

Der Weg zum zweiten Sprengsatz

Drehen Sie um und biegen Sie diesmal unten an der Rampe nach rechts ab. Folgen Sie dem Gang durch den Kontrollraum bis zur Passage mit den geborstenen Rohrleitungen. Achten Sie auf den Rhythmus, in dem der Feuerstoß erscheint, und gehen Sie im richtigen Moment auf der anderen Seite durch. Den Flammenteppich können Sie in der Mitte überspringen, seitlich bleiben Sie allerdings an der Decke hängen. Hinter der Tür ist eine Selbstschussanlage installiert, die Sie mit einem Granätchen in die Luft jagen. Schreiten Sie weiter geradeaus. Für das untere Schloss brauchen Sie den richtigen Code. Die Sprengladungen an der Wand sind jeweils abwechselnd links und rechts montiert. Schmiegen Sie sich an die Wand gegenüber, mit dem Laser können Sie so den Sprengstoff ungefährdet hochgehen lassen. Nach dem Zwischenspiel mit den Sturmtrupplern, bei dem Sie dem Befehlshaber die Codekarte abknöpfen, erreichen Sie erneut eine Plattform, auf der ein Sprengsatz scharf gemacht wurde.

Die dritte Bombe

Kehren Sie zum Codeschloss zurück. Zwei weiß gekleidete Herren stehen Ihnen im Zwischengang dorthin im Weg. Überqueren Sie die Brücke. Linker Hand grinst Ihnen ein Soldat hinter einer Laserstellung entgegen. Säubern Sie den Bereich, holen Sie sich die Zugangsberechtigung von den Offizieren auf den Laufstegen und ziehen Sie den Stecker der dritten Bombe. Verstecke finden Sie bei dem Aufzug neben der Kanone und bei den grauen Tanks hinter der Bombe. Eine Ebene weiter unten können Sie Ladestationen für Schild- und Waffenenergie nutzen sowie weitere versteckte Gegenstände einsacken.

Die vierte Bombe

Benutzen Sie die Codekarte. Im Keller finden Sie weitere Boni. Mit dem Aufzug geht's nach oben, um mit dem nächsten Lift gleich wieder nach unten zu brettern. Den Medipack auf dem Flüssigkeitsbehälter sammeln Sie mit zwei gewagten Sprüngen über die Kisten ein. Im Generatorenraum steht auf dem Boden eine Sprengladung. Direkt dahinter ist fieserweise eine automatische Wumme installiert. Werfen Sie einen Thermaldetonator und die Gefahr ist gebannt.

Die letzte Bombe

Nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben. Mit dem zweiten Aufzug neben dem Eingang gelangen Sie zu einem Versteck, wo Sie allerlei Heilzeug einheimsen können. Hinter der Tür stehen zwischen lauter bunten Energieleitungen zwei gemeine Soldaten und ein Offizier, die die letzte Bombe bewachen. Nachdem Sie diese entschärft haben, postieren sich mehrere Gegner hinter Ihnen, um Ihnen den Weg abzuschneiden. Ziehen oder schubsen Sie die Herren kurz auf den Boden der Tatsachen und Sie sind den Ärger los.

Die Flucht

Kehren Sie zum Außenbereich zurück. Auf der Rückseite des Gebäudes öffnen Sie die Schleuse. Dahinter wartet eine Hand voll Gegner. Zwei Räume weiter sind Sie schon fast wieder



HEISS Als Jedi-Schüler reicht Ihre Sprungkraft hier nicht aus. Pfeffern Sie Ihr Schwert gegen das lecke Rohr, das kühlt die Suppe merklich ab.



WACHMANN Beseitigen Sie den Soldat hinter dem Laser, bevor er Sie bemerkt. Auf Distanz schalten Sie ihn leise und bequem mit dem Disruptor aus.

beim Schiff angelangt. Mit den paar imperialen Soldaten haben Sie leichtes Spiel.

Händlerrettung - Blenjeel

Wo finde ich den Energiekonverter?

Halten Sie sich vom Sand fern und klettern Sie über die Wrackteile zum Schiff. Größere Entfernungen überbrücken Sie mit zusätzlicher Schnelligkeit. Im hinteren Teil finden Sie den Energiekonverter (1). Weil Sie immer nur ein Teil tragen können, müssen Sie daran denken, immer zum Schiff zurückzukehren.

Die Energiekupplung

Kehren Sie zur Kabine im Schiff zurück. Vor dem Loch im Rumpf ziehen Sie die Metallplatte heran und erklimmen links das Dach über den Antriebsdüsen. Die anderen Teile sind ringsum im Sand verstreut. Sie erkennen sie von dort durch Ihr Jedi-Gespür. Besteigen Sie den schwarzen Metallblock direkt neben Ihnen. Auf dem Boden liegen weitere Fragmente, die Sie als Plattformen nutzen. Seitlich versandet die Kupplung (2).

Die Energiezelle

Nehmen Sie den Weg direkt von Ihrem Gefährt weg über die Felsen. Von links wagen Sie sich zur Energiezelle (3) im Sand und verlassen das heiße Pflaster über die Säulen wieder.

Der Dämpfer

Betreten Sie das erste Teil der noch halbwegs intakten Kabine. In einem ausufernden Bogen kommen Sie rechts an das letzte benötigte Teil (4). Der rötliche Stein davor versinkt im Sand, wenn Sie sich draufstellen. Schnelligkeit ist hier Trumpf.

Kult-Untersuchung - Corellia

Wie komme ich zum vorderen Teil?

Überqueren Sie das Dach, auf der Rückseite gelangen Sie ins Innere. In den Räumlichkeiten gibt es einen Schalter, mit dem Sie die Energieblitze beim Vorderwagen ausschalten. Über die roten Streben kommen Sie weiter. Die gelben Kisten missbrauchen Sie als Treppe. Ein böser Machtinhaber bewacht die nächste Gondel. Auf dem Glasdach können Sie von den Leuten darunter mit Lasern getroffen werden. Kämpfen Sie sich durch den angrenzenden Waggon. Über dem Ausgang steht ein Kämpfer auf dem Dach. Betreten Sie die Gondel auf der rechten Seite. Fahren Sie auf der Bühne nach oben. Das Kraftfeld deaktivieren Sie, indem Sie die roten Energieverteiler zerstören. Dahinter klettern Sie auf die Fässer und durch das Oberlicht nach draußen. Bleiben Sie bestenfalls auf den Dächern, sonst wird es sehr schwierig, weiterzukommen. Nach ein paar Rohren und Rampen kommt ein Wagen mit einer Bombe in der Mitte. Schalten Sie den Kultkrieger aus und entschärfen Sie den Sprengsatz, ehe Sie sich dem Typen am Ausgang widmen. Auf dem Triebwagen steht ein Lichtschwertschwinger. Sie können ihn auch aus einiger Entfernung plätten, falls Sie einen Disruptor haben. Rennen Sie zum Führerstand und stoppen Sie die Bahn.

Das Ödland von Hoth

Wie komme ich in die Festung?

Hinter Ihrem X-Flügler dürfen Sie Höhlenforscher spielen. Danach schnappen Sie sich eines der Pelzviecher. Folgen Sie den Lichtern, die auftauchenden Truppen reiten Sie einfach über den Haufen. Die Steinblöcke überspringen Sie nach dem Absatteln mit einem eleganten Salto. Neben einem schicken **Star Wars**-Jedi liegt etwas Ausrüstung. Draußen stehen bereits neue Reittiere parat. Sausen Sie links durch die Schlucht, bis Sie auf einen AT-ST-Walker treffen. Besetzen Sie die Laserkanone davor und beseitigen Sie die Verteidigung. Über die Kiste an der Mauer kraxeln Sie zur Befestigungsanlage rüber.

Was mache ich in der Basis?

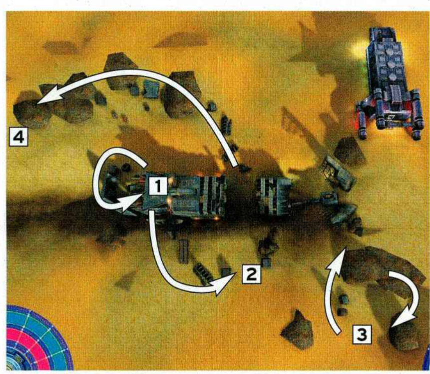
Fahren Sie einen Stock nach oben und schubsen die Glasscherben beiseite. Der Hebel an der Konsole öffnet die Tür im Keller. Bevor Sie diesen betreten, zerlegen Sie im Fahrstuhlschacht das Gitter vor Ihnen und werfen im Erdgeschoss ein paar Granaten zur Begrüßung nach unten. Schlagen Sie sich durch die Gänge und fahren Sie in den achteckigen Raum, von dem aus Sie an die frische Luft marschieren.



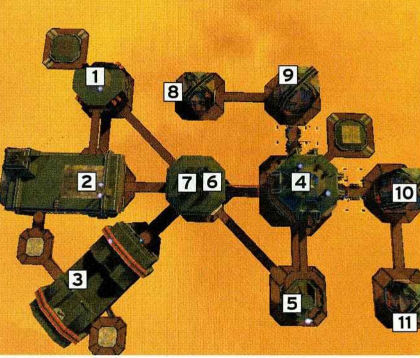
BLOCKIERT Der Ausgang der Pyramide ist durch diese Stützen verschlossen. Säbeln Sie das Steinzeug weg, dann rennen Sie an den Gegnern vorbei nach draußen.



SCHNEIDIG Der Strahl aus dem Zepter ist ziemlich gefährlich, er dringt sogar durch die Steinskulpturen. Nächstes Mal springen Sie besser drüber weg.



HÄNDLERRETTUNG Die Ersatzteile finden Sie an folgenden Stellen: Energiekonverter (1), Energiekupplung (2), Energiezelle (3) und Dämpfer (4).



GEHEIME OPERATION Der Steg zwischen Kommandozentrale (7) und dem Kraftwerk (4) liegt eine Ebene tiefer, so dass Sie ihn vom Schiff aus nicht nutzen können.

Was nun?

Riskieren Sie einen Blick nach links um das Bauwerk. Bemannen Sie das Geschütz auf der rechten Seite und bieten Sie den Angreifern die Stirn. Wohin Sie nun gehen, ist egal. Sie landen bei einem durch einen Energieschild versiegelten Häuschen. Ein adäquater Schlüssel ist Ihr Schwertchen, das Sie an den grauen Emittern reiben. Lassen Sie sich in das Loch im Boden fallen und alles wird gut.

Was macht das Imperium in der Echo-Basis?

Klettern Sie aus den Röhren. Unten gammeln drei Wachen rum, die Sie mit Überraschungseiern beglücken. Wetzen Sie quer durch die Halle. Öffnen Sie kurz die Tür, um die Wachen anzulocken, und klemmen Sie sich hinter den Laser. Der Rest der Aufgabe besteht darin, die Basis leer zu fegen – das ist kein Problem. Unterwegs gibt es da und dort Bonus-Gegenstände. Die scharfe Jedi-Schnalle am Ende des Levels jagen Sie mit gezielten Schwerthieben und dem Einsatz der Macht in die Flucht.

Rettungsmission – Nar Kreeta

Wo finde ich die Gefangenen?

Schlagen Sie sich durch das Lüftungsgitter und kriechen Sie durch den Schacht. Lassen Sie sich nach unten in den Gang fallen und metzeln Sie alles nieder, was Ihnen in den Weg kommt. Gehen Sie schnurstracks geradeaus und dann links. Mit dem Aufzug kommen Sie nach oben, wo Sie den Zugang zum Zellenblock öffnen. Hüpfen Sie nach rechts aus dem Fenster, dort stehen vier Gefangene.

Wie besiege ich den Rancor?

Den Rancor können Sie nicht besiegen – dafür ist das Biest zu groß. Folgen Sie stattdessen den Gefangenen in den nächsten Gang. Nehmen Sie nun den Weg zurück zum Startpunkt. Diesmal gehen Sie jedoch durch den Raum mit den grünen Energieleitungen in der Mitte. Fangen Sie den Offizier vor der Tür ab, er hat eine Codekarte. Damit ist der Weg für die ersten Gefangenen frei.

Weitere Gefangene

Sie bekommen von den Ältesten eine Codekarte für den Lift, der sich hinter der Tür mit dem blauen Zeichen verbirgt. Fahren Sie jeweils mit den Plattformen in den Ecken und öffnen Sie einen Zellenblock. Lenken Sie die Aufmerksamkeit des Rancor auf sich und joggen Sie einmal um den Block – schon haben Sie wieder vier Geiseln gerettet. Mit den restlichen Gefangenen verfahren Sie genauso. Nach getaner Arbeit spurten Sie zurück zum Anfangspunkt und verlassen den Planeten.

Kontaktmann – Zonju V

Wie fahre ich Motorrad?

Rasen Sie mit dem „Motorrad" los. Die Gegner lassen Sie links liegen. Kämpfen lohnt sich nicht, die Kerle lassen nicht locker und es werden nie weniger. Wenn Sie unterwegs zu viel Schaden nehmen, können Sie sich bei diversen Zwischenstationen ein neues Bike klauen. Schwierig ist nur der Sprung über die eingestürzte Brücke. Dort müssen Sie den Turbo einsetzen, sonst landen Sie im Nirwana. Ab und zu ist es gar nicht übel, den hartnäckigen Verfolgern den Vortritt zu lassen und sie von hinten aufs Korn zu nehmen.

Geheime Operation – Kril'Dor

Wo finde ich den Schildgenerator?

Bahnen Sie sich einen Weg durch den Hangar auf die Hebeplattform. Vorsicht! Oben angekommen, ist direkt über Ihnen ein Laserturm montiert. Draußen hüpfen Sie auf die bunten Leitungen neben der Tür und weiter aufs Dach. Hinter der Kuppel auf dem nächsten Bauwerk platzieren Sie die erste Zielvorrichtung (1).

Das zweite und dritte Ziel

Ziehen Sie sich zurück. Das Dach des Hangars (2) markieren Sie als Nächstes. Die dritte Bombe fällt auf das Dach mit den Versorgungsleitungen (3). Über den Türrahmen vor Ihnen steigen Sie hoch.

Wie gelange ich auf die Kommunikationszentrale?

Laufen Sie durch den Hangar nach draußen und immer schnurstracks geradeaus. Bei der

J



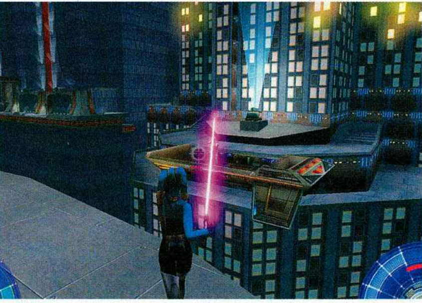
KATZ UND MAUS Geben Sie Fersengeld und schütteln Sie den Rancor in den Katakomben ab. Er ist einfach viel zu groß, um Sie dort hinein zu verfolgen.



PRAKTISCH Setzen Sie sich an das Geschütz vor der Befestigungsanlage. Damit legen Sie den AT-ST um und räumen sich den Weg in die Basis frei.



EINSAM Wenn Sie die Kommandozentrale bereits leer gefegt haben, bevor Sie die Order erhalten, taucht nur noch ein armseliger Knirps auf – leichtes Spiel für Sie.



FREIFLUG Das Schwebefahrzeug missbrauchen Sie als Luftbrücke. So überqueren Sie die Häuserschlucht zum Gebäude mit dem Scheinwerfer.

Gelegenheit können Sie gleich den Komplex in der Mitte leer fegen, was die Sache später wesentlich vereinfacht. Im Kraftwerk (4) neben den roten Gastanks gegenüber lassen Sie sich ganz nach oben tragen. Dort öffnen Sie über einen Schalter das Schott und zertrümmern das brüchige Glas. Steigen Sie nach außen und laufen Sie nach rechts. Eine Ebene darunter können Sie den Steg zur Funkzentrale (5) erkennen.

Wie komme ich zum Generator?

Runter kommen Sie mit dem Außenaufzug neben Ihnen. Betreten Sie nochmals das Energiegebäude von eben, diesmal geht es aber abwärts. Sie treffen auf einen Gegenspieler mit rotem Lichtsäbel. Schubsen Sie ihn nach unten in den Hochspannungstrakt, das macht die Sache einfacher. Über den Steg marschieren Sie direkt zum Fahrstuhl des Generators (6). Nach erfolgreicher Sprengung werden Sie bei Ihrer Rückkehr von drei gepanzerten Raketenjungs empfangen.

Wo ist die Kommandozentrale?

Die Kommandozentrale ist das niedrigere Gebäude direkt über dem Generator. Allerdings ist kein direkter Zugang vorhanden. Sie müssen den Umweg durch das Kraftwerk in Kauf nehmen. Haben Sie die Bude bereits zuvor geräumt, ist der eine Milchbubi dort für Sie keine Herausforderung.

Wo entschärfe ich die Sprengsätze?

Die Imperialen haben die Bomben jeweils hinter den vier großen Tibanna-Gastanks (8-11) rund um das Kraftwerk versteckt. Nach dem Entschärfen heißt es nur noch zurück zum Schiff.

Der Gangsterboss – Coruscant

Wie komme ich zu Lannik Racto?

Der Händler hat zu seinem eigenen Schutz mehrere nette Killermaschinen abgestellt. Daher sollten Sie die Puls-2-Kanone mitnehmen. Sprinten Sie an Ihrem Schiff vorbei über den Abgrund zum nächsten Gebäude. Umrunden Sie den Turm, bis Sie eine Transportplattform entdecken, die von einem Disruptormann besetzt ist. Springen Sie darauf und weiter zu dem tiefer gelegenen Bauwerk mit dem Lichtspot. Nehmen Sie die Treppen nach links. Nach einem kurzen Satz finden Sie sich auf einer langen, gut bewachten Galerie wieder. Achten Sie auf den mit Explosivmaterial beladenen Werfer über Ihnen. Am Ende springen Sie auf das anliegende Dach mit den Kisten drauf. Dahinter versteckt sich der erste Killerroboter, dem Sie nicht zu nahe kommen sollten – sein Schild ist tödlich. Schweben Sie runter zum geparkten Gleiter vor dem Brückenpfeiler. Im Pfeiler selbst ist ein Fahrstuhl, durch den Sie auf der Brücke landen. Überqueren Sie sie, am Ende wartet eine zweite Blechbüchse. Springen Sie nach unten. Die Energiebarrieren können Sie einfach zerstören oder aber drüber weghoppeln. Links stehen Ladestationen, rechts kommen Sie aufs nächste Dach. Von dort springen Sie weit rüber zum Haus mit der gelben Beleuchtung. Darin greift Sie ein Jünger Ragnos' an. Der Lift fährt Sie direkt in Ractos Büro. Er hetzt vier Roboter auf Sie. Falls Sie die Macht „Energieblitze" gelernt haben, setzen Sie diese hier ein. Andernfalls fertigen Sie die Dinger mit der Pulskanone und Thermaldetonatoren ab.

Kult-Untersuchung – Dosuun

Wie öffne ich das Sicherheitsschloss?

Hopsen Sie oben aus der Zelle. Sie landen direkt vor dem offenen Sicherheitsbüro, das Sie plündern. Mit den Waffen ausgerüstet, marschieren Sie aus der Tür links ins nächste Gebäude. Rechts finden Sie einen Offizier mit Codekarte. Damit öffnen Sie im hinteren Bereich des Komplexes das Schloss. Auf der erhabenen Kontrollplattform legen Sie den Hebel um und setzen so den Fahrstuhl wieder in Gang. Oben schleichen Sie sich in das Kommandozentrum und legen den Hebel am Schreibtisch um, die Verriegelung ist offen.

Der Zugang zur Startrampe

Gehen Sie ins Mannschaftsquartier, das hinter der großen Tür am Ende des Gangs liegt. Dort finden Sie hinter Energieschranken eine prall gefüllte Waffenkammer. Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Sie können nun den Schießübungsplatz betreten. Deaktivieren Sie das Schutzkraftfeld und ballern Sie mit der Laserwumme auf die Ziele los. Damit reißen Sie die Außenmauer in Stücke. Dem AT-ST-Walker gehen Sie aus dem Weg, indem Sie das nächste Gebäude stürmen. Vor dem Glasfenster stehen explosive Container, die Sie mit ein paar Treffern hochjagen. Klettern Sie durch das entstandene Loch. Vor dem Kontrollposten vollführen Sie erneut diesen Zinnober und betätigen die zwei Hebel. Nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben und laufen Sie aufs Dach. Schauen Sie über die Brücke, dort ist eine Laserkanone aufgebaut. Die Galerie führt in den Hangar. Gehen Sie durch den Gang auf die andere Seite und erquicken Sie sich. Nehmen Sie danach einen der Seitenwege. Der Hebel im Kommandostand öffnet das Tor unten bei den TIE-Jägern.

Wie besiege ich Rax?

Er hat eine Riesenknarre, die auch bei einem nahen Treffer noch großen Schaden anrichtet. Er selbst streicht aber nach zwei guten Treffern mit dem Disruptor die Segel. Lugen Sie am besten vorsichtig hinter Ihrer Deckung hervor, so dass Sie ihn gerade so aufs Korn nehmen können.

Darth Vaders Burg Bast – Vjun erster Teil

Wie komme ich zur Burg?

Rennen Sie unter die Überdachung. Nachdem Sie den ersten Söldner zerlegt haben, schlagen



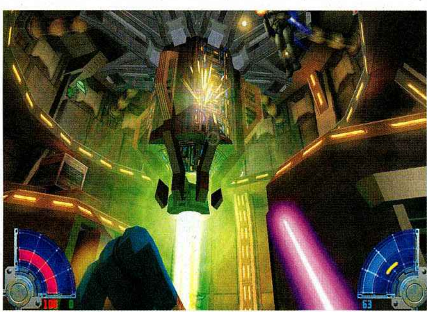
GESCHÜTZT Die Schilde der Roboter halten alle Arten von Geschossen ab, nur Macht dringt durch.



LAHM Der AT-ST ist viel zu unbeweglich, wenn Sie an ihm vorbeirennen. Spurten Sie zum nächsten Eingang.



DURCHBRUCH Schalten Sie das Kraftfeld aus. Die Schüsse hämmern danach durch die Wand.



ENERGIEZENTRALE Vaders alte Burg muss dran glauben. Links kraxeln Sie zu den Lasern hoch. Setzen Sie Ihre Macht ein, um die Spiegel zu verstellen.



HEILUNG Rosh hat seine Ammen dabei, die ihn immer wider aufpäppeln. Knöpfen Sie sich zuerst seine Gehilfen vor, danach den wehrlosen Schützling selbst.

Sie die übrigen mit ihren eigenen Waffen: Das Stoßgewehr ist sehr stark. Erledigen Sie die Türsteher und dringen Sie tiefer in die Basis vor. Meiden Sie die Außenbereiche, dort stehen gut bewaffnete Männer in Säureschutzanzügen. In der großen Halle wechseln Sie rechts in den zweiten Stock und überqueren den kurzen Steg bis zu den Ladeterminals. Hinter der übernächsten Tür wartet ein gepanzerter Soldat auf blaue Bohnen. Alsbald stehen Sie erneut unter freiem Himmel. Folgen Sie dem Verlauf der Schlucht. Schutz finden Sie unter den Plattformen oder aber Felsvorsprüngen. Zum Fluss hin stoßen Sie auf vier Blechbüchsen, die aber dank des Stoßgewehrs keine Herausforderung sind. In die Gebäude kommen Sie erst mal nicht rein. Klettern Sie über die grauen Felsen am steilen Flussufer zu den imperialen Kampfgleitern.

Wie komme ich zum Geschützturm?

Nehmen Sie die Beine in die Hand und hechten Sie durch die nächste – gut bewachte – Pforte. Im Innenhof gibt es nichts weiter zu entdecken. Gehen Sie die Rampe hoch und gegen den Uhrzeigersinn die Galerie entlang in die Halle. Am Ende des gelb beleuchteten Gangs stellen sich Ihnen zwei schwache Kultanhänger. Kyle verdünnisiert sich kurz, um das Tor zu öffnen. Währenddessen plagen Sie sich mit einem der besseren bösen Krieger herum. Ist die Seitentür offen, bemannen Sie das Geschütz und zerstäuben die Tie-Bomber. Folgen Sie dem Canyon zum nächsten Abschnitt.

Darth Vaders Burg Bast – **Vjun zweiter Teil**

Wie gelange ich in den oberen Bereich der Burg?

Das herausgebrochene Gitter eröffnet Ihnen neue Perspektiven – Sie fallen in den Müllzerkleinerer. Hören Sie auf Kyle und katapultieren Sie sich rechtzeitig raus. Der Schacht nach oben endet im Kontrollraum für die Presse. Im Gang links wenden Sie Ihre Jedi-Grapscher auf die mittlere Box an und kommen so unter anderem an frische Schildenergie. Wenn Sie die andere Richtung einschlagen, treffen Sie wieder auf Kyle, umringt von drei fanatischen Schwertschwingern. Zurück im Korridor öffnet Ihr Begleiter die verschlossene Luke. Geben Sie den roten Pumpen an der Wand einen kleinen Schubs, so fließt das Wasser ab. Eilen Sie Ihrem Meister hinterher. Beim grünen Laser haben Sie keine andere Wahl, als im richtigen Moment durch die Lücke zu schlüpfen und sich über einen der Ausleger auf die Plattform darüber zu werfen. Schauen Sie nach, wo Kyle eben war, und greifen Sie dort Ausrüstung ab. Die drei nächsten Räume sind mit einer ganzen Schwadron Sturmtruppen und zwei dunklen Jüngern gefüllt. Im mittleren Raum stellen Sie sich auf die runden Plattformen, um nach oben zu gelangen. Die Gänge ergeben in etwa einen Rundkurs und so stehen Sie letztendlich am oberen Ende des giftgrünen Lasers. Springen Sie auf das Dach der Eingangspforte und weiter hoch zu den Laserspiegeln, die Sie mit Ihrer Macht neu justieren.

Darth Vaders Burg Bast – **Vjun dritter Teil**

Wie bekämpfe ich den Kult?

In der Halle benutzen Sie die einzige offene Tür. Die schwachen Kultschüler zu beseitigen, ist ein Klacks, Ihren Kräften haben die Burschen nichts entgegenzusetzen. Besser ist da schon der blau gekleidete Krieger, der Ihnen auf der Galerie entgegenkommt. Gehen Sie ihm aus dem Weg, wenn er Ihnen Energie entziehen will. Auf dem Weg zum Thronsaal vernaschen Sie eine Hand voll weiterer Schülerchen. Wenn Sie oben mit dem Fahrstuhl ankommen, empfängt Sie ein Zweiergespann. Am besten geben Sie den beiden einen kleinen „Denkanstoß" – den Fahrstuhlschacht hinunter. Sprengen Sie das Fenster mit dem Container davor und der Weg ist frei. Nach dem leichten Geplänkel in der Werkstatt wird es nun schon etwas schwieriger.

Was mache ich in dem Raum mit den vier Säulen?

Aus jeder Ecke kommen nacheinander Gegner. Die erste Welle besteht aus zwei schwebenden Folterdroiden, die mit ihren Spritzen und Werkzeugen nur eine geringe Reichweite haben. Als Zweites taucht ein relativ harmloses, mit Lasern bestücktes, fliegendes Paar Wachroboter auf. Ein Schwertwurf genügt. Die dritte Welle bringt zwei der Killerroboter, mit denen Sie sich bereits bei dem Händler vergnügen durften. Zu guter Letzt starten noch mal zwei Metallschrotthaufen mit Lichtschwertern. Lassen Sie sich nur nicht in die Ecke drängen oder einkreisen, die Roboter greifen gerne aus verschiedenen Richtungen an! Stärken können Sie sich zwischendurch in den Nischen, die sich auftun. Danach kommt es knüppeldick: Sie müssen sich drei bösen Jedis hintereinander stellen.

Wie besiege ich Rosh?

Primär müssen Sie dafür sorgen, dass er sich nicht immer wieder heilen kann. Beseitigen Sie zuerst seine beiden Helfer, danach widmen Sie sich Rosh selbst. Lange hält er Ihren Sticheleien nicht stand.

Kult-Kontakt – **Chandrila**

Wie komme ich zum Grab?

Stoßen Sie den Felsbrocken weg. Den herabspringenden Krieger sofort in die Schlucht zu stoßen, ist die einfachste Methode. Fegen Sie die zwei Wachen vor Ihren Füßen von der Brücke. Rechts labert ein Jedi mit einem Wachmann. Links herum hüpfen Sie an der Seite durch die Schlucht bis zur großen Brücke. Betreten Sie den Tempel über die Treppe. Darin warten vier Jedis. Wenn Sie sie „erleuchtet" haben, machen Sie Ihre Sinnesschärfung an



TRAURIG Jetzt versuchen sich schon Roboter an Lichtschwertern. Lassen Sie sich lediglich nicht erwischen.



SCHARFBLICK Gönnen Sie dem Jedi seine letzte Ruhe. Die Siegel sehen Sie mit Ihrem Machtgespür.



ABSERVIERT Bringen Sie rechts das Förderband zum Laufen und setzen Sie hier dem Rancor den Container vor.



SCHÜTZENHILFE Der Rancor räumt ordentlich auf. Er vernascht praktischerweise alle Ihre Feinde.



STILLGELEGT Wenn Sie den Ventilator deaktiviert haben, sausen Sie auf dem Luftstrom nach oben.



SPRENGUNG Kümmern Sie sich nicht weiter um die Bewacher, machen Sie lediglich die Bomben scharf.

und schauen auf das Portal. Ziehen Sie am goldenen Zeichen. Nun öffnet sich ein Gang mit einem weiteren Jedi. Auf der Plattform unter freiem Himmel kommt Ihnen ein weiteres Prachtexemplar entgegen. Springen Sie links zur nächsten zerstörten Brücke.

Wie überquere ich die kaputte Brücke?

Ihr Charakter beschwert sich zwar bitter über die weite Entfernung zwischen den Brückenresten. Wenn Sie jedoch ganz außen springen, können Sie es schaffen. Alternativ steigen Sie seitlich an der kaputten Säule vorbei auf die Felsüberhänge und laufen über den Steinsteg. Die angeblich zu große Höhe ist ebenfalls kein Problem, wenn Sie etwas zurücklaufen und über die Pforten nach unten gleiten. Mit den Balken im Fels müssen Sie sich nicht quälen, springen Sie gleich daran vorbei. Sie gelangen in die Grabhalle, die von einem Jedi samt Helferlein besetzt ist. Machen Sie sie rund! Schärfen Sie Ihre Sinne mit der Macht. Seitlich des Grabsteins drücken Sie an den Symbolen herum und benutzen die auftauchenden Schalter. Jetzt geben Sie Gas und sprinten davon.

Kult-Untersuchung - **Tanaar**

Wie besiege ich den Rancor?

Kümmern Sie sich zunächst nicht weiter um das Vieh und die Gegner. Wetzen Sie zur gegenüberliegenden Wand und heben Sie auf der Rampe die Kiste vor der Tür weg. Sie gelangen so in die Halle nebenan. Dort lungert noch ein Haufen Spitzbuben rum. Den Rancor können Sie anlocken, er zertrümmert eines der Tore und kommt so hinter Ihnen her – praktischerweise beseitigt er die Feinde. Nun öffnet sich ein Schloss der Tür hinten unter dem blauen Energiefeld, durch das die Lasten verschwinden. Schlagen Sie sich nicht mit den Schwertschwingern rum. Sie müssen zumindest so lange überleben, bis der Rancor diese Wand durchbricht und sich die Kerle auf der Zunge zergehen lässt. Links betätigen Sie den Flaschenzug. Auf dem Kistenstapel landen Sie genau in der Mitte. In der Halle lassen Sie die bösen Buben erledigen. Den Rancor klemmen Sie ein, indem Sie neben dem Nebenraum das Förderband in Gang setzen und dann im oberen Kontrollraum die Kiste herablassen.

Tarnvorrichtung - **Yalara**

Wie komme ich auf den Turm?

Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die zwei Räume zum Fahrstuhl. Lassen Sie die beiden Parteien zuerst in Ruhe aufeinander einprügeln, den kläglichen Rest machen Sie dann platt. Den mittleren Turm müssen Sie nicht betreten. Dort langweilen sich zwei Wachen und es liegen zwei Päckchen auf dem Fußboden. Los geht's zum Aufzug bei den Ventilatoren. Den deaktivieren Sie im unteren Kontrollbereich und kehren dann zum Lüfter zurück. Nun können Sie galant durchhopsen und sich vom Luftstrom nach oben tragen lassen. Beim blauen Energiestrahl treffen Sie auf zwei Schüler. Dahinter beharken sich imperiale Truppen mit den Noghri. Bei der Abzweigung nach links können Sie sich stärken und wandeln dann weiter geradeaus. Beim Energiestrahl treffen Sie neben den üblichen zwei Eierköpfen einen erfahrenen Kämpfer. Lassen Sie sich weiter nach oben tragen. Die Rabauken um den Turm grapschen Sie beim Kragen und schenken Ihnen kurzerhand einen Freiflug abwärts. Für ein kleines Versteck zerbröseln Sie im Turm unter dem Treppenabsatz die brüchige Bodenstelle. Ein paar Kämpfe später landen Sie ganz oben bei der Tarnvorrichtung. Sie müssen sich hier nicht mit den Fanatikern herumschlagen, sondern nur die Bomben aktivieren. Diese stehen an jeder Ecke des Turms.

Diebstahl der Macht - **Byss**

Wie deaktiviere ich den Traktorstrahl?

Eilen Sie durch die Seitentür des Hangars. Links an der Decke befindet sich eine Selbstschussanlage. Im angrenzenden Raum hängen sowohl noch mal so ein Ding als auch der Offizier mit der Codekarte rum, der sich hinter der Schießscharte versteckt. Nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben. Biegen rechts ab. Nach den zwei Weißkitteln kommt Ihnen ein Pärchen gepanzerte Soldaten mit Stoßgewehren entgegen. Legen Sie am besten Sprengfallen aus und geben Sie den Blechbüchsen danach den Rest. Etwas weiter kommen Sie in den Raum mit zwei Offizieren, die an der Traktorstrahlsteuerung Schmiere stehen.

Wo sind die Lasertürme?

Zurück am Lift, durchschreiten Sie diesmal die andere Tür. Am Ende des Raums stolzieren zwei von den gefährlichen Stoßgewehrträgern rum. Machen Sie sie diesmal mit den inzwischen garantiert vorhandenen eigenen Waffen platt. Zerstören Sie die Barriere. Der gepanzerte Soldat hat diesmal eine Raketenwaffe. Schicken Sie ihm die Dinger postwendend mit einem Machtstoß zurück. Biegen Sie nicht ab, sondern laufen Sie durch den Gang weiter zum Ende. Dort stehen zwei weitere Übersoldaten direkt vor dem Aufzug. Fahren Sie hoch und gehen Sie zweimal nach rechts. Hier ist die Waffenphalanx, mit der Sie die TIE-Jäger vom interstellaren Himmel holen. Kehren Sie zum Schiff zurück.

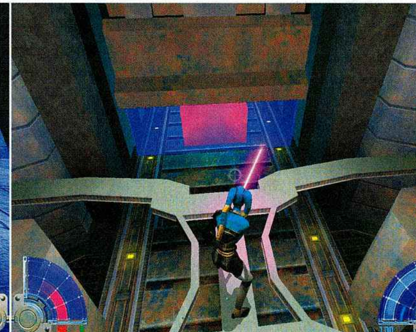
Waffenvernichtung - **Ord Mantell**

Generelles zur Mission

Nutzen Sie möglichst die Innenbereiche und Hausflure, da hat Boba schlechte Karten. Mit



BODENSTÄNDIG Boba bekommt echte Probleme mit seinem Raketenrucksack, wenn Sie ihn mit Stromstößen piesacken. Zu Fuß gibt er eine recht traurige Figur ab.



KLEMME Lauern Sie in dieser Position, bis der Block an Ihnen vorbeigezogen ist. Gibt ihn die Presse wieder frei, ist die Barriere weg und Sie sprinten schleunigst hinterher.


VERSCHLUSS Wenn Sie mit der üblichen Begrüßungszeremonie fertig sind, schieben Sie die Statuen an ihren Platz zurück und öffnen so die Falltür nach unten.


HÜPFEINLAGE Grapschen Sie sich das Teil vor Ihren Füßen und flüchten Sie blitzschnell über die Säulen, bevor das Gewürm auftaucht.

dem Puls-2-Gewehr setzen Sie seinen Raketenrucksack schachmatt. Packen Sie sich also unbedingt ein Exemplar davon ein. Die Verstecke sind auf der Karte im Datenpad eingezeichnet – oder bemühen Sie unsere abgedruckte Version. Bei den Waffenlagern können Sie sich auch ausreichend versorgen, es liegt genug Kram verstreut umher. Halten Sie sich unterwegs nicht zu sehr mit dem Kopfgeldjäger auf. Sie können ihn erst zum Schluss fertig machen.

Wo finde ich die Lager?

In den ersten Bereich gelangen Sie an der Spitze des Schiffs vorbei durch das Tor. Halten Sie sich rechts und gehen Sie in der langen Gasse unter den zerfetzten Baldachinen durch. Seitlich können Sie sich an den Gesundheitspackungen erquicken. In dem Gebäude voraus (1) liegen die Wummen. Laufen Sie zurück. Beim Durchgang zum Schiff biegen Sie rechts ab und folgen der Straße. Nehmen Sie die erste Tür links. Hinten in der Ecke ist das zweite Munitionsdepot (2). Verlassen Sie den Ort in Richtung des linken großen Tors. Davor schlüpfen Sie durch die Seitentür in das Haus. Der Flur geht in ein Plateau über, geradeaus liegt Ihr drittes Missionsziel (3).

Der zweite Abschnitt

Beim Ihrem X-Flügler eilen Sie in das Areal gegenüber. Folgen Sie dem Gang hinter der ersten Pforte durch das Zimmer mit dem blauen Wasser und halten Sie sich rechts. Bis zum Arsenal (4) sind es nur wenige Meter. Verlassen Sie den Raum auf kürzestem Weg und gehen Sie über die Stufen um die Ecke. Neben den Säulen befinden sich Laufgitter. Welchen Eingang Sie nehmen, ist letztlich schnuppe. Sie landen in einer Halle mit einer Holo-Projektion und dem Lager (5). Wenn Sie an der Grube vorbei sind, sehen Sie eine dritte Tür, hinter der Sie Ihren letzten Sprengsatz zünden (6).

Wie besiege ich Boba Fett?

Unter Ihrem Schiff gibt es ein Gewölbe mit Energiestationen. Halten Sie Abstand zu Boba und wehren Sie seinen Laser mit dem Schwert ab. Raketen schicken Sie ihm postwendend mit dem Jedi-Schub zurück. Viel mehr müssen Sie ihm dann auch nicht mehr an Schaden zufügen, bevor er abhaut.

Rosh retten – Taspir III

Wie verschaffe ich mir Zugang?

Betreten Sie das Bauwerk, vor dem der Flugsoldat schwebt. Zum Seitentor kommen Sie über eine Rampe, an deren Ende Sie den Schalter drücken und die Brücke ausfahren. Auf der anderen Seite patrouilliert ein schwerer Junge. Daneben ziehen Sie den Schalter und fahren so den Hauptgang aus.

Wie komme ich in die Energie-Einrichtung?

Gehen Sie zurück und benutzen Sie den jetzt fahrbereiten Lift neben dem Eingang. Oben eilen Sie über die Brücke. Direkt dahinter warten Schüler darauf, den Hintern versohlt zu bekommen. Ein Stockwerk darüber kommen Sie nicht über die zerstörte Brücke, sondern müssen einen anderen Weg finden. Schieben Sie die große Kiste unter das zerschmetterte Gitter und kraxeln Sie hoch. Am Ende des Flurs steht ein Offizier mit zwei Gehilfen. Klauen Sie ihm seine Codekarte und öffnen Sie das Schloss. Rennen Sie die Serpentinen nach unten. Springen Sie auf die Plattform vor dem Gebäude an der Schlucht und treten Sie ein. Diverse Jedis lauern auf dem Weg nach oben. Laufen Sie über die Brücke und das nächste Gebäude. Unter dem Reaktor wartet eine kleine Stärkung auf Sie. Auf dem Steg und hinter dem nächsten Eingang stehen Schüler. Am Lavafluss hingegen bekommen Sie es mit vier Söldnern in schwerer Rüstung zu tun. Zwei haben Stoßgewehre. Überqueren Sie die beschädigte Brücke und hüpfen Sie über den Stein nach links. Im Gebäude am Ende des Stroms warten zwei starke Gegner. Gehen Sie nicht hinein, sondern locken Sie erst einen Typen raus und beseitigen Sie danach den zweiten. Im nächsten Reaktor eiert ein stärkerer Gegner rum. Jetzt haben Sie es fast geschafft. Nur noch ein paar Gegner und Sie landen im nächsten Abschnitt.

Wo finde ich Rosh?

Nach der Plauderei nehmen Sie den Aufzug nach oben, folgen dem gelb-grünen Korridor durch den Kontrollraum bis zu den Düsen. Zwei Krieger greifen Sie an. Fahren Sie nach unten. Die beiden netten Herren können Sie alternativ in den Fahrstuhlschacht schubsen und die Kabine rufen. Springen Sie auf die dicken Rohre der großen Maschine und weiter rauf zum Laufsteg. Die Hampelmänner stoßen Sie nach unten. Sie wandeln wieder auf dem grünen Streifen umher. Bei der Sat-Antenne geben Sie dem Schwertschwinger einen kleinen Stoß. Nun sind Sie ganz oben im Düsenraum. Beim Förderband können Sie in den dunklen Ecken den einen oder anderen Energieschub kriegen. Deaktivieren Sie an der Konsole das Kraftfeld

J



WAFFENVERNICHTUNG Hier sehen Sie die Lage der sechs Waffenlager. Zusätzlich können Sie sich an der Darstellung in Ihrem Datenpad orientieren.

Kleine Machtspielchen

Egal, welchen Mächten Sie sich widmen, letztendlich entscheiden Sie, auf welcher Seite Sie stehen. Auf dem dunklen Pfad haben schwache Gegner nicht den Hauch einer Chance. Sie können offensiv drauflos-kloppen, ohne Rücksicht auf Verluste. Bei guten Kriegern dagegen ernten Sie mit Mätzchen wie den Energieblitzen nur ein müdes Lächeln. Auf dem guten Pfad setzen Sie mehr auf Defensive und Ablenkung. Dank Macht-Schutz und Absorption treten hier Fechtkunst und unauffälliges Vorgehen in den Vordergrund.

Die dunklen Künste



Macht-Entzug

Entzieht dem Opfer Lebens- und Machtenergie und frischt die eigene Gesundheit auf. Richtig prickelnd ist der Machtentzug eigentlich nur in der höchsten Lernstufe. Andernfalls müssen Sie zu nah an den Gegner ran – ein riskantes Unterfangen. Machtentzug klappt vor allem bei schwachen Gegnern wie Soldaten oder Offizieren. Gegnerische Jedis, die ihre Machtenergie erschöpft haben, sind leichte Beute – sie können sich nicht befreien. Kontern Sie einen Machtentzug-Angriff per Schub und gehen Sie auf Distanz.



Macht-Würgegriff

Hält einen Gegner fest und schnürt ihm die Kehle zu. Mit der höchsten Stufe können Sie den armen Tropf sogar durch die Gegend werfen. Funktioniert exzellent, um sich Gegner zurechtzurücken und diese dann mit dem Säbel abzuservieren. In luftiger Höhe, neben Schluchten und Lava genügt ein Wink mit der Hand und der Angreifer ist Geschichte. Selbst Meisterkämpfer bringt das aus dem Tritt, wenn Sie sie mit heruntergelassenen Hosen erwischen. Gegen die Umklammerung hilft Macht-Schub oder Macht-Absorption.



Macht-Blitz

Der Blitz entzieht je nach Ausbaustufe einem oder mehreren Leuten in Ihrer näheren Umgebung Lebensenergie. Praktisch alle Gegner inklusive Roboter zucken wenig entzückt durch die Gegend, wenn Sie Ihre Blitze aus den Griffeln fahren lassen. Verursacht nicht unbedingt viel Schaden, gibt dem niederen Fußvolk dennoch genug Saures. Zudem hindert der Stromfluss die menschlichen Widersacher augenblicklich am Schießen und fegt sie von dannen. Mögliche Mittel gegen den Blitz: Schub oder Absorption.



Macht-Rage

Die Macht-Rage verstärkt Ihre Schwerthiebe für kurze Zeit auf Kosten Ihrer eigenen Gesundheit. Die Rage lohnt sich meist nur bei ein oder zwei angeschlagenen Gegnern, um ihnen den Gnadenstoß zu versetzen. Die Aktion verzehrt einiges an Lebensenergie, Sie sollten daher über Heilfähigkeiten verfügen oder schon das nächste Medipäckchen im Blick haben. Wenn diese Macht gegen Sie verwendet wird, gehen Sie dem Burschen besser aus dem Weg. So verliert er unnötig Energie, da er mit den verstärkten Hieben nicht punkten kann.

Die hellen Künste



Macht-Absorption

Absorbiert die dunklen Machtangriffe genauso wie Macht-Schub und -Griff. So kann Ihnen keiner die Waffe klauen oder Sie in die Tiefe stürzen. Jeder echte Jedi-Meister schafft sich mit dieser Gabe viel Ärger vom Hals. Als einfacher Lehrling hat man dagegen kaum Verwendung dafür. Bei Nichteingeweihten wie Sturmtruppen oder Sandleuten ist der Einsatz der Absorption grober Unfug. Wenn Sie sich dagegen mit geübten dunklen Kriegern duellieren, ist diese Macht fast schon unabdingbar und macht die wichtigen dunklen Mächte nutzlos.



Macht-Heilung

Die Heilung päppelt Ihre gesundheitliche Verfassung wieder auf. Mit wachsender Erfahrung funktioniert das sogar im Kampfgetümmel. Sollte zumindest in der Grundstufe zum Standardrepertoire eines jeden Schülers zählen. Verlängert das Leben eines Jedis ungemein und eröffnet völlig neue Möglichkeiten. So sind damit gewagte Sprünge nicht mehr nur die Ausnahme, sondern werden zur Regel – schließlich sind Sie hinterher gleich wieder in Topform, ohne nach neuen Verbandspäckchen forschen zu müssen.



Geistestrick

Mit dem Trick verwirren Sie Ihre Gegner für einige Zeit und lenken sie ab oder trichtern den Hohlköpfen sogar neue Befehle ein. Die Trickserei ist eher was für die Schleichliebhaber, die gerne ohne Gemetzel durch die Lande ziehen. Lassen Sie sich dabei nicht von anderen erwischen! Ein abgelenkter Laserschuss wird vom geistig Verwirrten als Angriff Ihrerseits gewertet und macht den ganzen Aufwand mit einem Schlag zunichte. Bringt daher während eines Kampfes auch null, ebenso wie gegen schlaue Burschen.



Macht-Schutz

Der Macht-Schutz dient als Schild und senkt jeglichen physikalischen Schaden beträchtlich, egal ob von Waffen oder Säureregen. Nur gegen Machtattacken ist er wirkungslos. Wenn Sie sich mit größeren Rudeln von schießwütigem Gesocks anlegen, bekommen Sie hier zusätzlich zur Abwehrmöglichkeit mit dem Schwert einen weiteren guten Schutz. Zudem sehr praktisch, wenn Sie sich zur Abwechslung mal mit einer Wumme ins Kampfgetümmel stürzen oder sich zuerst einer bestimmten Person widmen, während hinter Ihnen der Mob tobt.

und sprinten Sie mit dem Geschwindigkeitszauber durch. Springen Sie nach unten. Mit voller Energie können Sie es knapp überleben, wenn Sie auf dem grauen Betonstück landen. Oder aber Sie nehmen den langen Weg über die Balkone. Betreten Sie den Fahrstuhl, durch den Ihre Gegnerin verschwunden ist. Gleiten Sie übers Förderband und springen Sie auf die Plattform am Ende.

Wie komme ich durch die Fertigungsanlage?

Lassen Sie einen Materialblock vorbei und warten Sie ab, bis die Presse zugeht. Stellen Sie sich dicht ran. Sobald sich die Presse wieder öffnet, huschen Sie durch und schmeißen sich auf die Mitte der Metallstrebe. Die nächste Presse zu überwinden, ist schwieriger. Das blaue Feld wird erst kurz vor dem Schließvorgang ausgeschaltet. Sprinten Sie mit Geschwindigkeit durch und warten Sie am Rand. Die Vorrichtung passieren Sie nach demselben Schema. Neben dem Förderband wartet eine kleine Erfrischung auf Sie – und der nächste Gegner. Rechts kommen die fertigen Teile angefahren. Schwingen Sie sich drauf und springen Sie auf der anderen Seite ab.

Für welche Seite soll ich mich entscheiden?

Gerade riesig ist der Unterschied nicht gerade. Zum einen fällt der Finalkampf anders aus. Auf der guten Seite bekämpfen Sie Tevion und danach den geisterhaften Ragnos, auf der anderen Seite mischen Sie Tevion und Kyle auf. Zum anderen verstimmen Sie auf dem dunklen Pfad auch die guten Jedis, was Ihr Unterfangen schwieriger gestaltet. In jedem Fall können Sie aber vielen Kämpfen entgehen, indem Sie einfach weiter Ihrem Ziel entgegenlaufen oder die zwei Parteien gegeneinander ausspielen.

Marka Ragnos' Begräbnisstätte – Korriban

Wie komme ich in die Sith-Katakomben?

Auf der Treppe nach unten kommt Ihnen ein Ragnos-Anhänger entgegen. Werfen Sie sich nicht zwischen die nächsten Kämpfenden, üben Sie sich in Geduld und stauben Sie ab. Den Prunkraum verlassen Sie, indem Sie die Statuen auf ihre Plätze zurückschieben. Locken Sie die bösen Buben am besten mit runter in den Saal, dort bekommen sie es von den Jedis besorgt. Die Tür mit der dreieckigen Öffnung untersuchen Sie mit Ihrem Jedi-Gespür. Die richtige Kombination ist auf den Boden gekritzelt. Neben dem Tor unten an der Treppe ziehen Sie die drei Steine aus der Wand und kommen so auf den Turm. Werfen Sie sich in der Beerdigungsstätte in den Graben und flüchten Sie durch den Tunnel weiter. Locken Sie die Jedis weiter um die Ecke in die Arme der Kultisten.

Wie komme ich durch die Steintür?

Am anderen Ende der großen Halle kriechen Sie unten durch ein Loch. Passen Sie aber auf, dahinter gähnt ein tiefer Abgrund. Tasten Sie sich vorsichtig voran. Auf dem höchsten Balken finden Sie Schildenergie und Raketenmunition. Der eigentliche Weg geht allerdings unten weiter. Springen Sie auf den zweiten Balken und lassen Sie sich in das Loch an der Seite fallen. Sie gelangen in eine Gruft. Ignorieren Sie die Jedis und umgehen Sie das glühende Gestein über die seitliche Treppe. Rasen Sie quer durch die Halle nach hinten und zerschlagen Sie die weißen Stützen, die die Tür blockieren. Damit ist der Weg oben frei und Sie können zurück. Kehren Sie über die Balken zurück und durchschreiten Sie das neue Tor.

Wie komme ich in Ragnos' Grab?

Klettern Sie über den Marmor abwärts und laufen Sie nach links am Graben entlang. Über die Felsplattform springen Sie in hohem Bogen auf die andere Seite. Stoßen Sie im Kampfgetümmel die Säule um und laufen Sie hinüber. Lassen Sie sich in die nächste Grube über den Rand auf die zerbrochenen Säulen gleiten. Am Boden kriechen Sie durch den Tunnel unter dem Sand ins Innere. Die Düne erklimmen Sie über die Felsbrocken. Nun brauchen Sie nur noch die Rampe zwischen den Shuttles raufzuwetzen.

Wie unterbreche ich die Zeremonie?

Bis zur Grabstätte sind es nur ein paar Meter. Überspringen Sie die Schurken auf dem Steg einfach. Egal welche Endgegner Sie jetzt erwarten: Üben Sie sich in Geduld. Brechen Sie nichts übers Knie und drehen Sie stattdessen lieber mal ein paar Runden durch den Saal, um sich zu regenerieren. Tevion ist nicht schwer zu besiegen. Hüpfen Sie über den Strahl hinweg, wenn sie das Zepter einsetzt. Verstecken nützt nichts, die Waffe durchdringt auch Stein. Konzentrieren Sie sich bei Kyle fast ausschließlich auf den Schwertkampf. Passen Sie auf, er versucht oft, Ihnen das Lichtschwert zu entreißen. Holen Sie es sich gleich wieder oder kontern Sie sofort seine Machtattacken, sonst leben Sie nicht lange. Ragnos halten Sie am besten auf Distanz oder setzen Ihre guten Mächte gegen ihn ein. ANSGAR STEIDLE/RALPH WOLLNER

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

ideenhaus muc

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

SAPPHIRE	MB / Chip	€
9200 +VIVO bulk	128-DD / Rad. 9200	84,-
9500 +TV-out+DVI bulk	128-DD / Rad. 9500	179,-
9600 +TV-out+DVI bulk	128-DD / Rad. 9600	119,-
9600 +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9600	129,-
9600 Pro +TV-out+DVI bulk	128-DD / Rad. 9600 Pro	179,-
9600 Pro FBL +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	199,-
9600 Pro U.E. +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	219,-
9800 +TV-out+DVI retail	128-DD / Rad. 9800	329,-
9800 Pro +TV-out+DVI bulk	128-DD / Rad. 9800 Pro	399,-
9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	529,-
9800 Pro U.E.+TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	469,-
9800 Pro U.E.+TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	579,-

AOPEN	MB / Chip	€
FX5200-V +TV-out	128-DD / GF FX5200	79,-
FX5200-DV +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	84,-
FX5200-DV +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	109,-
FX5600-DV +TV-out, 5ns	128-DD / GF FX5600	139,-
FX5600S-DVO +TV-out	128-DD / GF FX5600	159,-
FX5600S-DVO +TV-out	256-DD / GF FX5600	199,-
FX5900-DV +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	429,-
FX5900U-DVC +VIVO	256-DD / GF FX5900U	579,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF4 Ultra/750-8X XP OEM	128-DD / GF4 Ti4800SE	179,-
FX Pro/680 +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5200	114,-
FX Pro/760 XP GS +VIVO	128-DD / GF FX5200	189,-
FX Ultra/760 +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	149,-
FX Ultra/760 GS LE	128-DD / GF FX5600U	249,-
FX Ultra/780 +TV-out	256-DD / GF FX5600U	169,-
FX Ultra/1200 XP GS	128-DD / GF FX5900	379,-
FX Ultra/1300 +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5900	419,-
FX Ultra/1600 XP GS +VIVO	256-DD / GF FX5900U	639,-

ASUS	MB / Chip	€
V9520 Magic/T +TV-out	128-DD / GF FX5200	79,-
V9520/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	94,-
V9520 HomeTheatre +VIVO	128-DD / GF FX5200	169,-
V9560/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	149,-
V9560/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	169,-
V9560 VideoSuite +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	179,-
V9560 Ultra/TVD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600U	219,-
V9950/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	349,-
V9950SE/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900SE	349,- L
V9950 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5900	399,-
V9950 Ultra/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5900U	499,-
V9950 Ultra Deluxe +VIVO	256-DD / GF FX5900	579,-

MSI	MB / Chip	€
FX5200-T +TV-out	128-DD / GF FX5200	79,-
FX5200-TDR +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	104,-
FX5200-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5200	109,-
FX5600-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	164,-
FX5600-VTDR +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	174,-
FX5600-VTDR +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	209,-
FX5600U-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600U	234,-
FX5900SP-VTD +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5900	399,-
FX5900 Ultra-VTD +VIVO	256-DD / GF FX5900U	549,-
N5900U-VTD +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5900U	599,-
mit optischer Maus u. Spielebundle		

CLUB3D	MB / Chip	€
7000 +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 7000	37,-
9200SE TV-out	64-DD / Rad. 9200SE	54,-
9200SE Low Profile +TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	59,-
9200 +VIVO+DVI	128-DD / Rad. 9200	84,-
9200 +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9200	99,-
9600 +TV-out	256-DD / Rad. 9600	169,-
9600 Pro +TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	169,-
9700 Pro AIW +VIVO	128-DD / Rad. 9700 Pro	399,-
9800 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800	329,-
9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	349,-
9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	499,-

LEADTEK	MB / Chip	€
A180 Cinema +VIVO+DVI	64-DD / GF4 MX400	114,-
A310 TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	159,-
A310 TD MV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	169,-
A340 T +TV-out	64-DD / GF FX5200	69,-
A340 TDH +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	94,-
A340 Ultra TD MV +VIVO	128-DD / GF FX5200U	159,-
A350 Ultra TDH MV +VIVO	256-DD / GF FX5900U	499,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP8831DV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	154,-
SP8831DT +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	159,-
SP8831DV +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	169,-
SP8834DT +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	82,-
SP8834U +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200U	149,-
SP8835PT Platinum +DVI	128-DD / GF FX5900	399,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
GV-R9200 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9200	89,-
GV-R9600 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	189,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	419,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	519,-

DDR-RAM

Tagespreise!

256 MB	GEI*	GEI	COR*	COR	KHX*	KHX	SAM	INF	KVR	MDT	OEM
DDR266											44,-
DDR266-CL2,5							56,-		49,-		
DDR266-CL2								54,-	52,-	46,-	
DDR333											44,-
DDR333-CL2,5		54,-					56,-	54,-	52,-	46,-	
DDR333-233				74,-							
DDR333-222				84,-		64,-					
DDR400											47,-
DDR400-CL3							64,-	59,-	54,-		
DDR400-333									59,-		
DDR400-CL2,5		59,-							74,-	49,-	
DDR400-233		74,-		89,-							
DDR400-232				104,-		74,-					
DDR400-222						84,-					
DDR433-244				119,-							
DDR433-233		89,-				84,-					
DDR466-344				109,-		84,-					
DDR466-CL2,5		94,-									
DDR500-344				124,-		104,-					

512 MB	GEI*	GEI	COR*	COR	KHX*	KHX	SAM	INF	KVR	MDT	OEM
DDR266											84,-
DDR266-CL2,5							109,-	102,-	94,-		
DDR266-CL2								104,-	99,-	89,-	
DDR333											86,-
DDR333-CL2,5		109,-					109,-	104,-	99,-	89,-	
DDR333-233				129,-							
DDR333-222		129,-	179,-	159,-	124,-	119,-					
DDR400											89,-
DDR400-CL3							119,-	109,-	109,-		
DDR400-333									114,-		
DDR400-CL2,5		114,-							139,-	94,-	
DDR400-233	139,-	134,-	179,-	169,-							
DDR400-232				199,-	149,-	144,-					
DDR400-222			209,-		169,-	154,-					
DDR433-244				229,-							
DDR433-233	159,-	154,-			159,-	154,-					
DDR466-344			209,-	199,-	169,-	154,-					
DDR466-CL2,5	174,-	154,-									
DDR500-344			259,-	239,-	209,-	204,-					

Hersteller-Abkürzungen: GEI = GeIL / COR = CORSAIR / KHX = KINGSTON HyperX / SAM= SAMSUNG / INF = INFINEON / KVR = KINGSTON ValueRAM / * = Doppelpack für Dual Channel

MAINBOARDS

2,8 GHz Pentium® 4
INTEL® Sockel 478 CPU

- 800 MHz FSB
- 512 KB Level 2 Cache
- „Northwood"
- in-a-box, inkl. CPU-Lüfter

259,-

ASUS	Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-MX (µATX, S, V, L)	A-KM400	D	69,-
A7V8X-X (S, L)	A-KT400	D	69,-
A7V600 (S, GL, sA)	A-KT600	D	94,-
A7N266-VM SE (µATX, S, V, L)	A-nForce	D	64,-
A7N8X-X (S, L)	A-nForce2	D	84,-
A7N8X-VM (µATX, S, V, L)	A-nForce2	D	109,-
A7N8X Deluxe (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	119,-
K8V Deluxe (S, GL, F, sA)	754-K8T800	D+	179,-
SK8N (L, F, sA)	940-nForce3	D*	229,-
P4S-X (S, L)	478-645	D	64,-
P4S8X-X (S, L)	478-648	D	69,-
P4S800 (S, L)	478-648	D	79,-
P4S533-MX (µATX, S, V, L)	478-651	S/D	69,-
P4SDX (S, L)	478-655	D	69,-
P4PE-X (S, L)	478-845PE	D	79,-
P4P800S (S, L)	478-848P	D	109,-
P4P8X (S, GL)	478-865P	D	109,-
P4P800-VM (µATX, S, V, L)	478-865G	D	114,-
P4P800 (S, GL, sA)	478-865PE	D	129,-
P4P800 Deluxe (S, GL, F, sA, R)	478-865PE	D	154,-
P4C800 (S, GL, sA)	478-875P	D	179,-
P4C800 Deluxe (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	194,-
P4C800-E Deluxe (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	199,-

ELITEGROUP	Sockel-Chip	RAM	€
K7VMM+ Rev. 7.1 (µATX, S, V, L)	A-KM266	D	52,-
K7VTA3 Rev. 5 (S, L)	A-KT333	D	44,-
K7VTA3 Rev. 5 (S, L, F, R)	A-KT333	D	49,-
L7VTA (S, L, F, R)	A-KT400	D	67,-
K7SOM+ (µATX, S, V, L)	A-740	D	49,-
P4S5A/DX+ (S, L)	478-645DX	S/D	59,-
L4S8A2 (S, L, F)	478-648	D	59,-
648FX-A (S, L)	478-648FX	D	64,-
L4IPEA2 (S, L)	478-845PE	D	67,-

CHAINTECH	Sockel-Chip	RAM	€
7VJL (S, L)	A-KT333	D	69,-
7NJL3 (S, L)	A-nForce2	D	74,-
7NIF2 (µATX, S, V, L)	A-nForce2	D	99,-
7NJS Zenith Ultra (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	179,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):

S :	SD-RAM	+ :	auch ECC
D :	DDR-RAM	* :	nur ECC Registered
R :	RD-RAM	R32 :	32 Bit RD-RAM

MSI	Sockel-Chip	RAM	€
KM4M-L (µATX, S, V, L)	A-KM400	D	69,-
KT2 Combo-L (S, L)	A-KT266A	S/D	49,-
KT4AV-L (S, L)	A-KT400A	D	89,-
KT4A Ultra (S)	A-KT400A	D	84,-
KT6 Delta-FISR (S, GL, F, sA)	A-KT600	D	109,-
KT6 Delta-FIS2R (S, GL, F, sA, R)	A-KT600	D	134,-
K7N2 Delta-L (S, L)	A-nForce2	D	89,-
K7N2 Delta-ILSR (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	119,-
K7N2G-L (S, V, L)	A-nForce2	D	109,-
K7N2G-ILSR (S, V, L, F, sA)	A-nForce2	D	144,-
845E Max2-LR (S, L, R)	478-845E	D	84,-
845PE Max3-SR (S, sA)	478-845PE	D	104,-
845PE Max3-FISR (S, GL, F, sA)	478-845PE	D	134,-
845GE Max-L (S, V, L)	478-845GE	D	94,-
848P Neo-LS (S, L)	478-848P	D	119,-
865P Neo-L (S, L)	478-865P	D	99,-
865PE Neo-L (S, L)	478-865PE	D	114,-
865PE Neo2-FIS2R (S, GL, F, sA)	478-865PE	D	169,-
865G Neo2-LS (S, V, L)	478-865G	D	134,-
875P Neo-LSR (S, L, sA)	478-875P	D+	159,-
875P Neo-FIS2R (S, GL, F, sA, R)	478-875P	D+	199,-

SHUTTLE	Sockel-Chip	RAM	€
AK32E (S)	A-KT266A	S/D	44,-
AK38N (S, L)	A-KT333	D	57,-
AK39N (S, L)	A-KT400	D	67,-
AN35N 400 (S, L)	A-nForce2	D	69,-
AN35N Ultra (S, L)	A-nForce2	D	84,-

EPOX	Sockel-Chip	RAM	€
EP-8K9A9I (S, L)	A-KT400A	D	82,-
EP-8KRA2I (S, L)	A-KT600	D	89,-
EP-8KRA2+ (S, L, F, sA, R)	A-KT600	D	99,-
EP-8RDA3 (S)	A-nForce2	D	89,-
EP-8RDA3+ (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	99,-
EP-4PCA3+ (S, GL, sA, R)	478-875P	D+	169,-

ASROCK	Sockel-Chip	RAM	€
K7VM2 (µATX, S, V, L)	A-KM266	S/D	54,-
K7VM4 (µATX, S, V, L)	A-KM400	D	64,-
K7VT2 (S, L)	A-KT266A	S/D	37,-
K7VT4-4X (S, L)	A-KT333CF	D	44,-
K7S8X 3.0 (S, L)	A-746FX	D	49,-
K7S8XE (S, L)	A-748	D	59,-
GE Pro-HT (µATX, S, V, L)	478-651	S/D	59,-
P4I45D (S, L)	478-845D	S/D	54,-
P4I45PE (S, L)	478-845PE	D	69,-
P4I45G (µATX, S, V, L)	478-845G	S/D	74,-
P4VX4 (S, L)	478-P4X400	D	49,-
M266A 3.0 (µATX, S, V, L)	478-P4M266A	S/D	49,-

GIGABYTE	Sockel-Chip	RAM	€
7VT600-L (S, L)	A-KT600	D	79,-
7N400L (S, L)	A-nForce2	D	94,-
7N400 Pro (S, L, F, R)	A-nForce2	D	129,-
7NNXP (S, GL, F, R)	A-nForce2	D	189,-
7DPXDW+ (D, S, L, R)	A-760MPX	D+	249,-
8I848E-L (S, L)	478-848P	D	99,-
8IPE1000 (S)	478-865PE	D	104,-
8IPE1000L (S, L)	478-865PE	D	109,-
8PENXP (S, GL, F, sA, R)	478-865PE	D	209,-
8IK1100 (S, L, F, sA)	478-875P	D+	149,-
8KNXP (S, GL, F, sA, R)	478-875P	D+	219,-

Bei allen Mainboards geben wir die entsprechenden Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an:

D :	Dual	L :	LAN	F :	FireWire
S :	Sound	GL :	Gigabit LAN	R :	RAID
V :	VGA	B :	Bluetooth	sA :	sATA-RAID

CPU

INTEL			GHz	tray	in-a-box
Celeron® (So478)		128	1,7	59,-	64,-
Celeron® (So478)		128	1,8	64,-	69,-
Celeron® (So478)		128	2,0	69,-	79,-
Celeron® (So478)		128	2,2	79,-	84,-
Celeron® (So478)		128	2,3		89,-
Celeron® (So478)		128	2,4	89,-	94,-
Celeron® (So478)		128	2,5	94,-	99,-
Celeron® (So478)		128	2,6	104,-	109,-
P4 (So478)	533	512	2,4	184,-	189,-
P4 (So478)	800	512	2,4	204,-	209,-
P4 (So478)	800	512	2,6	214,-	219,-
P4 (So478)	533	512	2,66	189,-	199,-
P4 (So478)	533	512	2,8	219,-	229,-
P4 (So478)	800	512	2,8	254,-	259,-
P4 (So478)	800	512	3,0	324,-	329,-
P4 (So478)	533	512	3,06	299,-	309,-
P4 (So478)	800	512	3,2	474,-	479,-

AMD		GHz	tray	PIB
Duron™	App.	1,4	44,-	
Duron™	App.	1,6	54,-	
Athlon™ XP 1700+	Tho.	1,46	54,-	
Athlon™ XP 2000+	Tho.	1,66	74,-	84,-
Athlon™ XP 2200+	Tho.	1,8	79,-	89,-
Athlon™ XP 2400+	Tho.	2,0	97,-	99,-
Athlon™ XP 2500+	Bar.	1,83	99,-	104,-
Athlon™ XP 2600+	333	2,08	119,-	124,-
Athlon™ XP 2700+	333	2,16	154,-	164,-
Athlon™ XP 2800+	Bar.	2,08	204,-	214,-
Athlon™ XP 3000+	Bar.	2,16	269,-	299,-
Athlon™ XP 3200+	Bar.	2,2	359,-	
Athlon™ 64 3200+ (So754)		2,0	499,- L	519,- L
Athlon™ MP 2400+	Tho.	2,0		169,-
Athlon™ MP 2600+	Tho.	2,13		219,-
Athlon™ MP 2800+	Bar.	2,13		279,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

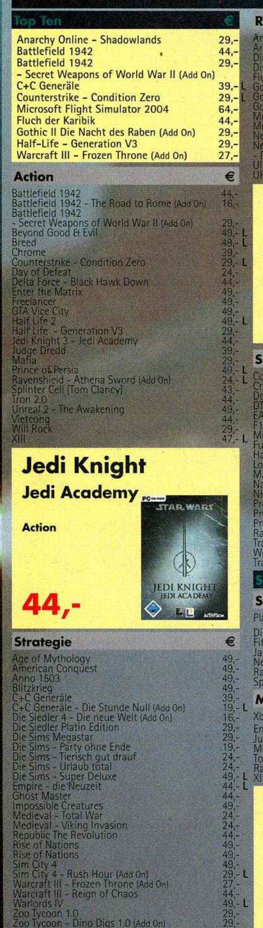
VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr



GAMES

Top Ten	€	
Anarchy Online - Shadowlands	29,-	
Battlefield 1942	44,-	
Battlefield 1942 - Secret Weapons of World War II (Add On)	29,-	
C+C Generäle	39,-	L
Counterstrike - Condition Zero	29,-	L
Microsoft Flight Simulator 2004	64,-	
Fluch der Karibik	44,-	
Gothic II Die Nacht des Raben (Add On)	29,-	
Half-Life - Generation V3	29,-	
Warcraft III - Frozen Throne (Add On)	27,-	

Action	€	
Battlefield 1942	44,-	
Battlefield 1942 - The Road to Rome (Add On)	16,-	
Battlefield 1942 - Secret Weapons of World War II (Add On)	29,-	
Beyond Good & Evil	49,-	L
Breed	49,-	L
Chrome	39,-	
Counterstrike - Condition Zero	29,-	L
Day of Defeat	24,-	
Delta Force - Black Hawk Down	44,-	
Enter the Matrix	49,-	
Freelancer	49,-	
GTA Vice City	49,-	
Half Life 2	49,-	L
Half Life - Generation V3	29,-	
Jedi Knight 3 - Jedi Academy	44,-	
Judge Dredd	39,-	
Mafia	29,-	
Prince of Persia	49,-	L
Ravenshield - Athena Sword (Add On)	24,-	L
Splinter Cell (Tom Clancy)	43,-	
Tron 2.0	44,-	
Unreal 2 - The Awakening	49,-	
Vietcong	44,-	
Will Rock	29,-	
XIII	47,-	L

Jedi Knight
Jedi Academy
Action
44,-

Strategie	€	
Age of Mythology	49,-	
American Conquest	49,-	
Anno 1503	49,-	
Blitzkrieg	49,-	
C+C Generäle	39,-	
C+C Generäle - Die Stunde Null (Add On)	19,-	L
Die Siedler 4 - Die neue Welt (Add On)	16,-	
Die Siedler Platin Edition	29,-	
Die Sims Megastar	29,-	
Die Sims - Party ohne Ende	19,-	
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,-	
Die Sims - Urlaub total	24,-	
Die Sims - Super Deluxe	49,-	L
Empire - die Neuzeit	44,-	L
Ghost Master	44,-	
Impossible Creatures	49,-	
Medieval - Total War	24,-	
Medieval - Viking Invasion	24,-	
Republic The Revolution	44,-	
Rise of Nations	49,-	
Rise of Nations	49,-	
Sim City 4	49,-	
Sim City 4 - Rush Hour (Add On)	29,-	L
Warcraft III - Frozen Throne (Add On)	27,-	
Warcraft III - Reign of Chaos	44,-	
Warlords IV	49,-	L
Zoo Tycoon 1.0	29,-	
Zoo Tycoon - Dino Digs 1.0 (Add On)	29,-	
Zoo Tycoon - Marine Mania (Add On)	25,-	

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.
WL: White Label



Rollenspiel & Adventures	€	
Anarchy Online - Shadowlands	29,-	
Anarchy Online - The Notum Wars	19,-	
Diabolo II Gold	19,-	
Divine Divinity	49,-	
Fluch der Karibik	44,-	
Gothic II	44,-	
Gothic II Die Nacht des Raben (Add On)	29,-	
Gothic II Spec. Edition	54,-	
Morrowind dt.	44,-	
Morrowind - Bloodmoon (Add On)	24,-	L
Neverwinter Nights	34,-	
Neverwinter Nights - Der Schatten von Undernzit (Add On)	29,-	
Ultima Online - Age Of Shadows (Add On)	29,-	
URU - Ages Beyond Myst	49,-	L

C&C Generäle
Die Stunde Null
Add On
Strategie
jetzt vorbestellen!
19,-

Sport & Simulation	€	
Colin McRae Rally 3	44,-	
Crime Scene Investigation (CSI)	29,-	
Downtown Run	29,-	
DTM Race Driver	49,-	
EA Sports Bundle	39,-	
F1 Challenge 99 - 02	39,-	
Microsoft Flight Simulator 2004	64,-	
Fussballmanager 2003	44,-	
Harpoon 4	49,-	L
Lock on	47,-	L
Madden NFL 2004	49,-	
Nascar Racing 2003	29,-	
NHL 2004	49,-	
Pro Train (Add On zu MS Train Simulator)	24,-	
Pro Train 2	24,-	
Pro Train 3	19,-	
Rallisport Challenge	49,-	
Train Simulator	34,-	
World Racing Mercedes Benz	49,-	
Train Simulator	34,-	

Spielekonsolen

SONY Playstation 2	€
Playstation 2 Konsole	199,-
Die Sims	59,-
Fifa 2003	59,-
James Bond 007 - Agent im Kreuzfeuer	59,-
Need For Speed - Hot Pursuit 2	59,-
Rayman 3	44,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	59,-

MICROSOFT XBOX	€	
Xbox Konsole	199,-	
Enter the Matrix	59,-	
Judge Dredd	54,-	
Morrowind	59,-	
Tom Clancy's Rainbow Six 3 - Raven Shield	59,-	L
Rayman 3	49,-	
XIII	59,-	

XIII
Action
jetzt vorbestellen!
47,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.



ProphetView 920 Pro
17" TFT-Display
Schnell und schön - mit einer echten Reaktionszeit von 20 ms ist der Prophetview perfekt für alle Multimediaanwendungen wie DVD-Videos und PC-Spiele.

- 43,0 cm sichtbares Bild
- Kontrast: 430:1
- Betrachtungswinkel: 170°H/150°V
- Helligkeit: 250 cd/m²
- elegantes, eigenständiges Design

399,-

EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€	
SAITEK ST90	USB	17,-	
SAITEK ST290	USB	24,-	
SAITEK ST330 Rumble	USB	24,-	
SAITEK Cyborg EVO	USB	34,-	
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	59,-	
SAITEK X45 Flight Stick	USB	79,-	
LOGITECH Attack 3 Joystick	USB	24,-	
LOGITECH Extreme Digital 3D	USB	34,-	
LOGITECH Freedom 2.4 Cordless	USB	64,-	
THRUSTMASTER Joystick	USB	17,-	
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	84,-	
MS SideWinder Force Feedback 2	USB	69,-	

Gamepads	Anschluss	€
SAITEK PC Dash 2	USB	12,-
SAITEK P2500 Rumble	USB	29,-
SAITEK P3000 Wireless	USB	49,-
LOGITECH Precision USB	USB	14,-
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	24,-
LOGITECH RumblePad	USB	34,-
LOGITECH Cordless RumblePad	USB	49,-
TERRATEC Mystify Claw	USB	44,-
THRUSTMASTER FS Dual Power 3	USB	27,-
THRUSTMASTER Tactical Board	USB	49,-

Lenkräder	Anschluss	€
THRUSTMASTER Freestyle Bike PC	USB	39,-
THRUSTMASTER 360 Mod. Spider	USB	49,-
LOGITECH Formula Force GP	USB	69,-
LOGITECH Momo Racing Force	USB	129,-
MS SW Precision Racing Wheel	USB	49,-
SAITEK R100	GP	39,-
SAITEK R440	USB	74,-

Tastaturen

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Navigator SE	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 u. USB	49,-
Cordless Desktop Deluxe Optical	PS/2 u. USB	59,-
Cordless Desktop Navigator	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	119,-

MICROSOFT	Anschluss	€
MultiMedia Keyboard refresh	PS/2	32,-
Natural MultiMedia Keyb. refresh	PS/2	49,-
Wireless Optical Desktop	USB	79,-
Wireless Optical Desktop ICE	USB	84,-
Wireless Optical Desktop Pro	USB	99,-
WL Optical Desktop Bluetooth	USB	139,-

Diverse	Anschluss	€	
CREATIVE Wireless Desktop 6000	USB	59,-	L
SHARKOON Luminous Keyboard	PS/2	34,-	
SHARKOON Luminous Keyb. schwarz	PS/2	39,-	
THERMALTAKE XaserIII schwarz, silber oder blau	PS/2 u. USB	39,-	

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
Wheel Mouse B58B OEM black	PS/2 u. USB	14,-
MX310 Optical Mouse	PS/2 u. USB	37,-
MX500 Optical Mouse	PS/2 u. USB	44,-
MX700 Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	69,-
Click! Optical Mouse	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Click! Optical Mouse	PS/2 u. USB	44,-
Cordless Click! Plus Optical Mouse	PS/2 u. USB	49,-

MICROSOFT	Anschluss	€	
Wheel Mouse Optical SB	PS/2 u. USB	14,-	
Wheel Mouse Optical black	PS/2 u. USB	24,-	
IntelliMouse Optical 1.1 SB	PS/2 u. USB	22,-	
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	37,-	
IntelliMouse Explorer Platinum	USB	54,-	L
IntelliMouse Explorer Dark Grey	USB	54,-	L
IntelliMouse Explorer Leather	USB	59,-	L
Wireless IntelliMouse Explorer BT	USB	84,-	
Wireless Optical Metallic Red	PS/2 u. USB	44,-	L

Diverse	Anschluss	€
Standard	PS/2	4,-
SAITEK Impact Optical Mouse	USB	19,-
SAITEK Wireless Optical Mouse	USB	34,-
SHARKOON Luminous Mouse	USB	24,-
TERRATEC Mystify Razer 2100	USB	69,-

Mousepads	€	
Mousebungee V2 Kabelhalterung	17,-	
COMPAD SpeedPad ALTERNATE Edition	15,-	
COMPAD SpeedPad schwarz	18,-	
COMPAD SpeedPad transparent/farbig	22,-	
FUNC sUrface 1030 in versch. Farben	27,-	
RATPADZ Ratpad GS Gamer-Mousepad	20,-	L
KRYPTEC X-Board V2 in versch. Farben	ab 18,-	

MICROSOFT Tastatur
MultiMedia Keyboard refresh

- 19 programmierbare Tasten
- ergonomische Form
- schwarz/silbernes Design
- PS/2

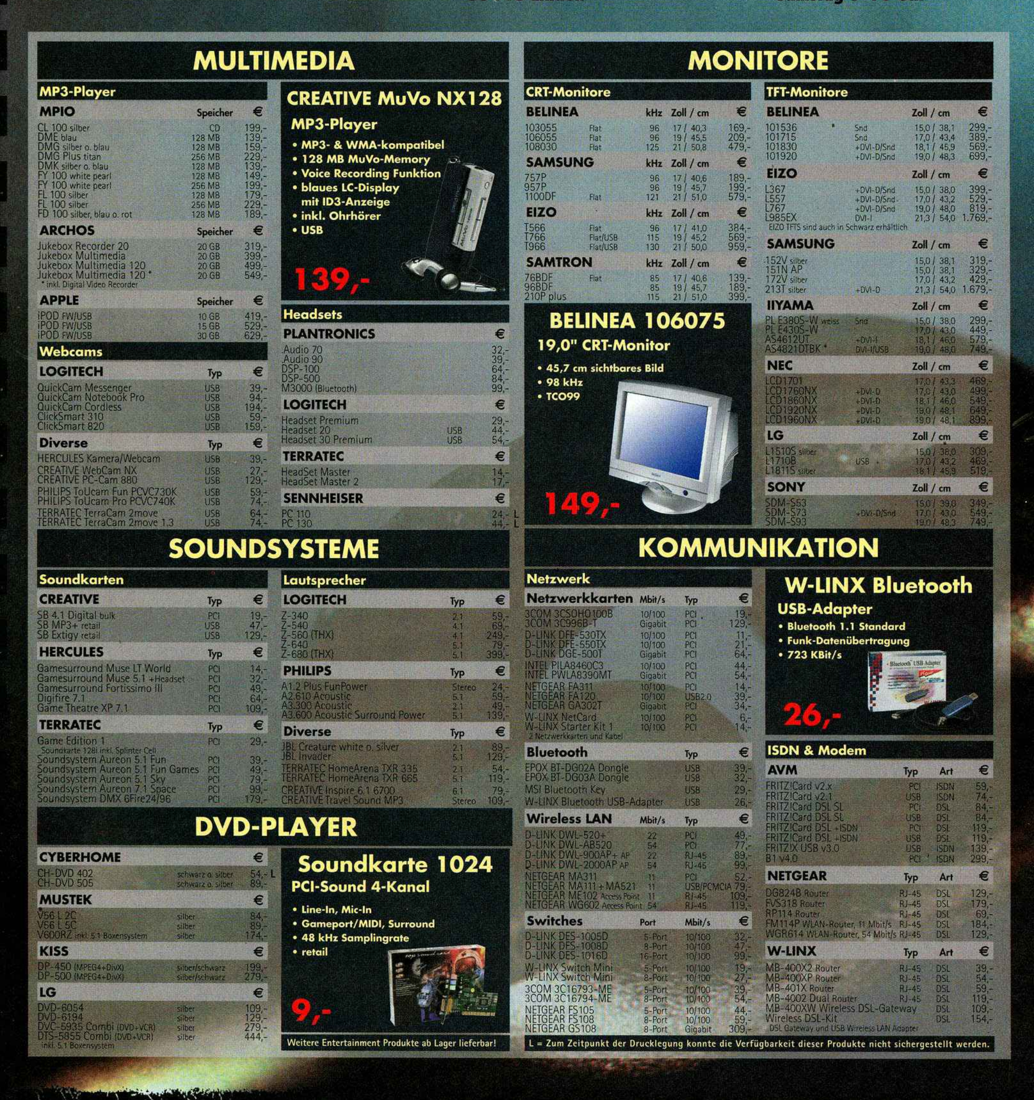
32,-

01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 06403 - 9050 4009



MULTIMEDIA

MP3-Player

MPIO	Speicher	€
CL 100 silber	CD	199,-
DME blau	128 MB	139,-
DMG silber o. blau	128 MB	159,-
DMG Plus titan	256 MB	229,-
DMK silber o. blau	128 MB	139,-
FY 100 white pearl	128 MB	149,-
FY 100 white pearl	256 MB	199,-
FL 100 silber	128 MB	179,-
FL 100 silber	256 MB	229,-
FD 100 silber, blau o. rot	128 MB	189,-

ARCHOS	Speicher	€
Jukebox Recorder 20	20 GB	319,-
Jukebox Multimedia	20 GB	399,-
Jukebox Multimedia 120	20 GB	499,-
Jukebox Multimedia 120 *	20 GB	549,-

* inkl. Digital Video Recorder

APPLE	Speicher	€
iPOD FW/USB	10 GB	419,-
iPOD FW/USB	15 GB	529,-
iPOD FW/USB	30 GB	629,-

Webcams

LOGITECH	Typ	€
QuickCam Messenger	USB	39,-
QuickCam Notebook Pro	USB	94,-
QuickCam Cordless	USB	194,-
ClickSmart 310	USB	59,-
ClickSmart 820	USB	159,-

Diverse	Typ	€
HERCULES Kamera/Webcam	USB	39,-
CREATIVE WebCam NX	USB	27,-
CREATIVE PC-Cam 880	USB	129,-
PHILIPS ToUcam Fun PCVC730K	USB	59,-
PHILIPS ToUcam Pro PCVC740K	USB	74,-
TERRATEC TerraCam 2move	USB	64,-
TERRATEC TerraCam 2move 1.3	USB	74,-

Headsets

PLANTRONICS		€
Audio 70		32,-
Audio 90		39,-
DSP-100		64,-
DSP-500		84,-
M3000 (Bluetooth)		99,-

LOGITECH		€
Headset Premium		29,-
Headset 20	USB	44,-
Headset 30 Premium	USB	54,-

TERRATEC	€
HeadSet Master	14,-
HeadSet Master 2	17,-

SENNHEISER	€
PC 110	24,- L
PC 130	44,- L

MONITORE

CRT-Monitore

BELINEA		kHz	Zoll / cm	€
103055	Flat	96	17 / 40,3	169,-
106055	Flat	96	19 / 45,5	209,-
108030	Flat	125	21 / 50,8	479,-

SAMSUNG		kHz	Zoll / cm	€
757P		96	17 / 40,6	189,-
957P		96	19 / 45,7	199,-
1100DF	Flat	121	21 / 51,0	579,-

EIZO		kHz	Zoll / cm	€
T566	Flat	96	17 / 41,0	384,-
T766	Flat/USB	115	19 / 45,2	569,-
T966	Flat/USB	130	21 / 50,0	959,-

SAMTRON		kHz	Zoll / cm	€
76BDF	Flat	85	17 / 40,6	139,-
96BDF		85	19 / 45,7	189,-
210P plus		115	21 / 51,0	399,-

TFT-Monitore

BELINEA		Zoll / cm	€
101536	Snd	15,0 / 38,1	299,-
101715	Snd	17,0 / 43,4	389,-
101830	+DVI-D/Snd	18,1 / 45,9	569,-
101920	+DVI-D/Snd	19,0 / 48,3	699,-

EIZO		Zoll / cm	€
L367	+DVI-D/Snd	15,0 / 38,0	399,-
L557	+DVI-D/Snd	17,0 / 43,2	529,-
L767	+DVI-D/Snd	19,0 / 48,0	819,-
L985EX	DVI-I	21,3 / 54,0	1.769,-

EIZO TFTS sind auch in Schwarz erhältlich

SAMSUNG		Zoll / cm	€
152V silber		15,0 / 38,1	319,-
151N AP		15,0 / 38,1	329,-
172V silber		17,0 / 43,2	429,-
213T silber	+DVI-D	21,3 / 54,0	1.679,-

IIYAMA		Zoll / cm	€
PL E380S-W weiss	Snd	15,0 / 38,0	299,-
PL E430S-W		17,0 / 43,0	449,-
AS4612UT	+DVI-I	18,1 / 46,0	579,-
AS4821DTBK *	DVI-I/USB	19,0 / 48,0	749,-

NEC		Zoll / cm	€
LCD1701		17,0 / 43,3	469,-
LCD1760NX	+DVI-D	17,0 / 43,0	499,-
LCD1860NX	+DVI-D	18,1 / 46,0	549,-
LCD1920NX	+DVI-D	19,0 / 48,1	649,-
LCD1960NX	+DVI-D	19,0 / 48,1	899,-

LG		Zoll / cm	€
L1510S silber		15,0 / 38,0	309,-
L1710B	USB	17,0 / 43,2	469,-
L1811S silber		18,1 / 45,9	519,-

SONY		Zoll / cm	€
SDM-S53		15,0 / 39,0	349,-
SDM-S73	+DVI-D/Snd	17,0 / 43,0	549,-
SDM-S93		19,0 / 48,3	749,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital bulk	PCI	19,-
SB MP3+ retail	USB	47,-
SB Extigy retail	USB	129,-

HERCULES	Typ	€
Gamesurround Muse LT World	PCI	14,-
Gamesurround Muse 5.1 +Headset	PCI	32,-
Gamesurround Fortissimo III	PCI	49,-
Digifire 7.1	PCI	64,-
Game Theatre XP 7.1	PCI	109,-

TERRATEC	Typ	€
Game Edition 1 Soundkarte 128i inkl. Splinter Cell	PCI	29,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun	PCI	39,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	PCI	49,-
Soundsystem Aureon 5.1 Sky	PCI	79,-
Soundsystem Aureon 7.1 Space	PCI	99,-
Soundsystem DMX 6Fire24/96	PCI	179,-

Lautsprecher

LOGITECH	Typ	€
Z-340	2.1	59,-
Z-540	4.1	69,-
Z-560 (THX)	4.1	249,-
Z-640	5.1	79,-
Z-680 (THX)	5.1	399,-

PHILIPS	Typ	€
A1.2 Plus FunPower	Stereo	24,-
A2.610 Acoustic	5.1	59,-
A3.300 Acoustic	2.1	49,-
A3.600 Acoustic Surround Power	5.1	139,-

Diverse	Typ	€
JBL Creature white o. silver	2.1	89,-
JBL Invader	5.1	129,-
TERRATEC HomeArena TXR 335	2.1	54,-
TERRATEC HomeArena TXR 665	5.1	119,-
CREATIVE Inspire 6.1 6700	6.1	79,-
CREATIVE Travel Sound MP3	Stereo	109,-

DVD-PLAYER

CYBERHOME		€
CH-DVD 402	schwarz o. silber	54,- L
CH-DVD 505	schwarz o. silber	89,-

MUSTEK		€
V56 L 2C	silber	84,-
V56 L 5C	silber	89,-
V600RZ inkl. 5.1 Boxensystem	silber	174,-

KISS		€
DP-450 (MPEG4+DivX)	silber/schwarz	199,-
DP-500 (MPEG4+DivX)	silber/schwarz	279,-

LG		€
DVD-6054	silber	109,-
DVD-6194	silber	129,-
DVC-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	279,-
DTS-5855 Combi (DVD+VCR) inkl. 5.1 Boxensystem	silber	444,-

KOMMUNIKATION

Netzwerk

Netzwerkkarten	Mbit/s	Typ	€
3COM 3CSOHO100B	10/100	PCI	19,-
3COM 3C996B-T	Gigabit	PCI	129,-
D-LINK DFE-530TX	10/100	PCI	11,-
D-LINK DFE-550TX	10/100	PCI	21,-
D-LINK DGE-500T	Gigabit	PCI	64,-
INTEL PILA8460C3	10/100	PCI	44,-
INTEL PWLA8390MT	Gigabit	PCI	54,-
NETGEAR FA311	10/100	PCI	14,-
NETGEAR FA120	10/100	USB2.0	39,-
NETGEAR GA302T	Gigabit	PCI	34,-
W-LINX NetCard	10/100	PCI	6,-
W-LINX Starter Kit 1 2 Netzwerkkarten und Kabel	10/100	PCI	14,-

Bluetooth	Typ	€
EPOX BT-DG02A Dongle	USB	39,-
EPOX BT-DG03A Dongle	USB	32,-
MSI Bluetooth Key	USB	29,-
W-LINX Bluetooth USB-Adapter	USB	26,-

Wireless LAN	Mbit/s	Typ	€
D-LINK DWL-520+	22	PCI	49,-
D-LINK DWL-AB520	54	PCI	77,-
D-LINK DWL-900AP+ AP	22	RJ-45	89,-
D-LINK DWL-2000AP AP	54	RJ-45	99,-
NETGEAR MA311	11	PCI	52,-
NETGEAR MA111 + MA521	11	USB/PCMCIA	79,-
NETGEAR ME102 Access Point	11	RJ-45	109,-
NETGEAR WG602 Access Point	54	RJ-45	119,-

Switches	Port	Mbit/s	€
D-LINK DES-1005D	5-Port	10/100	32,-
D-LINK DES-1008D	8-Port	10/100	47,-
D-LINK DES-1016D	16-Port	10/100	99,-
W-LINX Switch Mini	5-Port	10/100	19,-
W-LINX Switch Mini	8-Port	10/100	27,-
3COM 3C16793-ME	5-Port	10/100	39,-
3COM 3C16794-ME	8-Port	10/100	54,-
NETGEAR FS105	5-Port	10/100	44,-
NETGEAR FS108	8-Port	10/100	59,-
NETGEAR GS108	8-Port	Gigabit	309,-

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.x	PCI	ISDN	59,-
FRITZ!Card v2.1	USB	ISDN	74,-
FRITZ!Card DSL SL	PCI	DSL	84,-
FRITZ!Card DSL SL	USB	DSL	84,-
FRITZ!Card DSL +ISDN	PCI	DSL	119,-
FRITZ!Card DSL +ISDN	USB	DSL	119,-
FRITZ!X USB v3.0	USB	ISDN	139,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-

NETGEAR	Typ	Art	€
DG824B Router	RJ-45	DSL	129,-
FVS318 Router	RJ-45	DSL	179,-
RP114 Router	RJ-45	DSL	69,-
FM114P WLAN-Router, 11 Mbit/s	RJ-45	DSL	184,-
WGR614 WLAN-Router, 54 Mbit/s	RJ-45	DSL	129,-

W-LINX	Typ	Art	€
MB-400X2 Router	RJ-45	DSL	39,-
MB-400XP Router	RJ-45	DSL	54,-
MB-401X Router	RJ-45	DSL	59,-
MB-4002 Dual Router	RJ-45	DSL	119,-
MB-400XW Wireless DSL-Gateway		DSL	109,-
Wireless DSL-Kit DSL Gateway und USB Wireless LAN Adapter		DSL	154,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-LAUFWERKE

CD-Recorder

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
24/48/48x	NEC NR-9300 schwarz	59,-	
24/52/52x	AOPEN CRW-5224		49,-
24/52/52x	AOPEN Cameleon		52,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		54,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A schwarz		57,-
24/52/52x	CYBERDRIVE CW099D		47,-
24/52/52x	MSI MS-8352		49,-
24/52/52x	PHILIPS PBRW5224	47,-	
24/52/52x	PLEXTOR PX-W5224		84,-
24/52/52x	SAMSUNG SW-252B	49,-	54,-
24/52/52x	SAMSUNG SW-252B schwarz	52,-	
24/52/52x	SONY CRX225	57,-	62,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E	59,-	64,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E schwarz	64,-	
32/52/52x	AOPEN CRW-5232	49,-	
32/52/52x	AOPEN Cameleon		54,-
32/52/52x	LG GCE-8525	57,-	59,-
32/52/52x	LITEON LTR-52327S	49,-	52,-
32/52/52x	MSI MS-8352M	49,-	52,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium		119,-
32/52/52x	TRAXDATA CDRW523252	49,-	54,-
32/54/54x	MITSUMI CR 485FTE	54,-	59,-

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
10/24/24x	PLEXTOR PX-S2410TU		179,- L
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		89,-
24/40/40x	LITEON LXR-40243		109,-
24/52/52x	AOPEN EHW5224U		89,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224U		99,-
24/52/52x	TEAC CD-W552PUK		139,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium		209,-

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
10/16/24/ 8x	ASUS SCB1608D +FW		159,-
10/32/40/12x	PHILIPS JR32DCRWK		199,-

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

CD-Recorder

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/32/40/12x	TOSHIBA SD-R1312	74,- L	92,-
24/48/48/16x	AOPEN COM-4824	69,-	74,-
24/48/48/16x	LITEON LTC-48		69,-
24/52/52/16x	SAMSUNG SM-352	74,-	79,-

CD-Laufwerke

CD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
52x	AOPEN CD-952E	18,-	
52x	ASUS CDS520		23,-
52x	LG GCR-8520B	18,-	
52x	LITEON LTN52x	a18,-	
52x	MSI MS-8152	19,-	21,-
52x	NEC CD-3002A	19,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEBS	17,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEBB schwarz	19,-	
52x	SONY CDU52x1	19,-	
52x	TEAC CD-552E	21,-	
54x	PLEXTOR PX-54TA	22,-	24,-
56x	AOPEN CD-956E		19,-

ASUS SCB-1608D

10/16/24/8x CD-RW+DVD

- USB2.0 & FireWire
- FlextraLink
- Slim-Design
- retail

159,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-Laufwerke

DVD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
16/40x	PIONEER DVD-120T	33,-	
16/40x	PIONEER DVD-120S	42,-	
16/40x	SONY DDU16xx	34,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648		37,-
16/48x	ASUS DVD-E616		41,-
16/48x	LG GRD-816xB	34,-	39,-
16/48x	LITEON XJ-HD16x OEM	34,-	37,-
16/48x	LITEON LTD-166	39,- L	
16/48x	MSI MS-8216	34,-	36,-
16/48x	NEC DV-5800	39,-	44,-
16/48x	NEC DV-5800 schwarz	39,-	
16/48x	PLEXTOR PX-116A	42,-	44,-
16/48x	PLEXTOR PX-116A schwarz	42,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	37,-	42,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 schwarz	39,-	
16/48x	TEAC DV-516E	37,-	44,-
16/48x	TEAC DV-516E schwarz	39,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	36,-	44,-
16/50x	PHILIPS PCDV5016G	32,-	

THERMALTAKE Xaser III

PC-Gehäuse V1000A

- extern: 2x 3,5", 4x 5,25"
- intern: 6x 3,5"
- 7 Lüfterkäfige mit TT-Lüftern
- 2 HDD-Käfige
- blaue LEDs in der Frontblende
- Lüftersteuerung
- inkl. Window-Kit

169,-

DVD-Recorder

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	HP dvd300i		179,-
2/ 4/ 8x	PHILIPS DVDRW416	129,-	159,-
2/ 4/12x	MITSUMI DW7801TE		179,-
2/ 4/12x	NEC ND-1100A	139,-	
2/ 4/12x	NEC ND-1100A schwarz	139,-	
2/ 4/12x	PLEXTOR PX-504A		229,-
2/ 4/12x	PLEXTOR PX-504A schwarz		229,-
4/ 4/ 8x	AOPEN DRW4410Pro		149,-
4/ 4/ 8x	RICOH MP5240A-DP	139,-	179,-
4/ 4/12x	LITEON LDW-401S		129,-

DVD+R/+RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/ 2/ 8x	AOPEN DVR2412U		189,-
2/ 4/ 8x	HP dvd300e +FW		289,-

DVD-R/-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
1/2/12x	PANASONIC LF-D521		189,-
2/ 4/12x	ASUS DRW-0402P		179,-
2/ 4/12x	PIONEER DVR-A05		169,-
2/ 4/12x	TOSHIBA SD-R5112	129,-	159,-

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	SONY DWU10A	189,-	
2/ 4/12x	LG GSA-4040	189,-	199,-
2/ 4/12x	NEC ND-1300A	159,-	199,-
2/ 4/12x	NEC ND-1300A schwarz	164,-	
2/ 4/12x	PIONEER DVR-106	199,-	
2/ 4/12x	PIONEER DVR-A06		229,-
2/ 4/12x	TEAC DV-W50D	169,-	199,-
2/ 4/12x	TEAC DV-W50D schwarz	179,-	
2/ 4/12x	TRAXDATA RW1300A		189,-
4/ 4/12x	SONY DRU510A		249,-
4/ 8/12x	PLEXTOR PX-708A	269,- L	279,- L
4/ 8/12x	PLEXTOR PX-708A schwarz		279,- L

DVD±R/±RW USB & FW		bulk	Kit/ret.
2/ 4/12x	ND1300A		249,-
2/ 4/12x	TEAC DV-W50DPUK		319,-
4/ 4/12x	SONY DRX510UL		429,-
4/ 8/12x	PLEXTOR PX-708UF		379,-

FESTPLATTEN IDE/S-ATA

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F040L0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	59,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	64,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	72,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	94,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	124,-
6Y160L0	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	149,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	159,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	219,-
5A250J0	U-133	250,0	9 / 2.048 / 5.400	269,-
7Y250P0	U-133	250,0	9 / 8.192 / 7.200	309,-
5A300J0	U-133	300,0	10 / 2.048 / 5.400	334,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	59,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	62,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	69,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-
WD1600BB	U-100	160,0	9 / 2.048 / 7.200	149,-
WD1600JB	U-100	160,0	9 / 8.192 / 7.200	164,-
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	189,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	209,-
WD2500JB	U-100	250,0	9 / 8.192 / 7.200	299,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST330013A	U-100	30,7	9 / 2.048 / 7.200	54,-
ST340014A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	64,-
ST340015A	U-100	40,8	13 / 2.048 / 5.400	62,-
ST360012A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	64,-
ST360015A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	72,-
ST380011A	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	79,-
ST380022A	U-100	80,0	9 / 1.024 / 5.400	74,-
ST3120022A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
ST3120026A	U-100	120,9	9 / 8.192 / 7.200	109,-
ST3160021A	U-100	160,0	8 / 2.048 / 7.200	139,-
ST3160023A	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	154,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP0411N	U-133	40,2	11 / 2.048 / 7.200	69,-
SP0612N	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
SP0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SV0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 5.400	74,-
SV1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 5.400	94,-
SP1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
SP1213N	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
SV1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 5.400	109,-
SP1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
SP1614N	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-

HITACHI/IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	64,-
IC35L060V2	U-100	60,4	9 / 2.048 / 7.200	69,-
IC35L090V2	U-100	82,3	9 / 2.048 / 7.200	79,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	99,-
IC35L120V2	U-100	123,5	9 / 2.048 / 7.200	104,-
IC35L120V2	U-100	123,5	8 / 8.192 / 7.200	109,-
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	169,-
HDS722540	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	67,-
HDS722580	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
HDS722512	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
HDS722516	U-100	160,0	8 / 2.048 / 7.200	159,-
HDS722516	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	169,-
HDS722525	U-100	250,0	8 / 8.192 / 7.200	329,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
6Y120M0	120,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-
6Y160M0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	169,-
6Y200M0	200,0	9 / 8.192 / 7.200	259,-
7Y250M0	250,0	9 / 8.192 / 7.200	319,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
ST3120026AS	120,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-
ST3160023AS	160,0	9 / 8.192 / 7.200	169,-

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36,7	5 / 8.192 / 10.000	149,-
WD1200JD	120,0	9 / 8.192 / 7.200	129,- L
WD2000JD	200,0	9 / 8.192 / 7.200	249,-
WD2500JD	250,0	9 / 8.192 / 7.200	339,-

SAMSUNG SP1614N

160,0 GB, U-133

- 9 ms
- 8.192 KB Cache
- 7.200 UPM

119,-

PC-GEHÄUSE & ZUBEHÖR

PC-Gehäuse

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	grau	Midi	--	47,-
B031	grau	Midi	300 W	77,-
B031	schwarz	Midi	--	49,-
B031	schwarz	Midi	300 W	79,-
B031 Titanium	schwarz	Midi	--	64,-

LIAN LI	Farbe	Tower	Netzteil	€
402B TD (Flex-ATX)	schwarz	Desktop	--	119,-
9300 (MATX)	silber	Desktop	--	119,-
50	silber	Midi	--	89,-
60	silber	Midi	--	139,-
6070	silber	Midi	--	199,-
6083A	silber	Midi	--	159,-
6087A	silber	Midi	--	199,-
6090B	schwarz	Midi	--	179,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

THERMALTAKE		Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000+	schwarz	Midi	--	159,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	199,-

CASETEK	Farbe	Tower	Netzteil	€
C-1018 WM	grau	Midi	--	69,-
C-1018 BM	schwarz	Midi	--	69,-
C-1018 BLM	blau	Midi	--	74,-
C-1018 SM	silber	Midi	--	74,-

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
CHENBRO PC61166	orange	Midi	--	69,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	69,-
COOLERMASTER Wavemaster			--	189,-

Case Modding

SHARKOON			€
Kaltlicht-Kathode TUBE * einzeln, ohne Inverter			9,-
Kaltlicht-Kathode Rund *			11,-
Kaltlicht-Kathode Rund UV			12,-
Kaltlicht-Kathode *			14,-
Kaltlicht-Kathode	RGB o. UV		16,-
Kaltlicht-Kathode 2in1 *		Doppelpack	19,-
Lüftergitter verschiedene Muster		80x80 mm	4,90
Lüftergitter mit LED	blau	80x80 mm	13,-
Lüftergitter mit LED	RGB	80x80 mm	14,-
Lüfter mit LED	blau o. RGB	80x80 mm	9,-
Lüfter mit LED mit Temperatursensor	blau o. RGB	80x80 mm	11,-
Lüfter leuchtend *		80x80 mm	19,-
Lüfter UV-Lichtring *		80x80 mm	19,-
IDE Kabel fluorescent verschiedene Längen			ab 11,-
IDE Kabel luminous	U-133	90 cm	24,-
Window Kit verschiedene Formen			ab 14,-
Neon-String *		1,5 m	16,-
EL-Tape *		1,5 m	14,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

Netzteile			€
ENHANCE	300 W	ATX	59,-
ENHANCE	460 W	ATX	89,-
ENERMAX 301AX G FM	300 W	ATX	54,-
ENERMAX 365AX G FM	350 W	ATX	62,-
ENERMAX 465AX G FM	460 W	ATX	99,-
ENERMAX 651AX-VH FM	550 W	ATX	239,-
HEC 300LR-PT	300 W	ATX	49,-
HEC 450LR-ATB	450 W	ATX	89,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

Werkzeug für Bastler

Das PC-Tool-Kit von Hama vereint Alltags-Wergzeuge mit einer nützlichen CD-Mappe. Mit Seitenschneider, Spitzzange, Universalschraubendreher mit 13 verschiedenen Wechseleinsätzen und einer Pinzette sind selbst aufwendige Bastelaktionen am PC schnell erledigt. Das Werkzeug-Etui bietet des Weiteren noch Platz für zwölf CDs. Der Preis des Sets liegt bei 20 Euro. Info: Hama, www.hama.de

Half-Life 2: Benchmark

Laut aktuellen Informationen von Entwickler Valve soll das geplante Benchmark-Programm auf Basis des demnächst erscheinenden Ego-Shooters Half-Life 2 am 30. September veröffentlicht werden. „Ein Benchmark ist eine wichtige Grundlage zur Kaufentscheidung", so Valve-Boss Newell. Das ist auch der Grund, warum man sowohl Benchmark als auch das Spiel selbst sehr sorgfältig programmiert: Nachträgliche Treibertricks, um die Performance zu heben, sollen nämlich nicht mehr funktionieren. Sobald der Benchmark erscheint, finden Sie den Download-Link natürlich auf www.pcgames.de. Info: Valve, www.valvesoftware.com

Die Monats-Umfrage

Würden Sie für Ihre Ati-Grafikkarte eine 3D-Brille kaufen?

Ja, wenn Ati dafür Treiber entwickelt 7%

Vielleicht, wenn die Qualität stimmt und mehr Spiele 3D-Brillen unterstützen 49%

Nein, 3D-Brillen interessieren mich nicht 44%

Quelle: Umfrage unter 1.609 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*

Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.



GRENZWERT TFT-Monitore mit bis zu 25 Millisekunden Reaktionszeit sind auch für 3D-Spiele geeignet.

IIYAMA PROLITE E481S

19 Zoll **für Spieler**

Iiyama hat (Tel.: 0800-1003435) einen neuen 19-Zöller mit einer Reaktionszeit von 25 Millisekunden im Angebot. Sein Kontrastwert (400:1) ist vergleichweise hoch und die optimale Bildschirmauflösung liegt bei 1.280x1.024 Pixeln. Für die Klangwiedergabe sorgen zwei eingebaute Lautsprecher (je 2 Watt Effektivleistung). Das 699 Euro teure Gerät verfügt neben dem üblichen D-Sub-Anschluss auch über einen DVI-D-Stecker.

Die Neuen von Ati

Die Kanadier lassen es im Herbst gewaltig krachen. Gleich **zwei neue Grafikchips** liegen bis November in den Ladenregalen.

Die beiden neuen Grafikchips Radeon 9600 XT (Codename: RV360) und 9800 XT (Codename: R360) basieren auf den aktuellen DirectX-9-Chips, wurden aber detailverbessert.

Was ist neu?

Zunächst einmal spendiert Ati den neuen XT-Radeons einen höheren Chipsatz. Wirklich große Neuerungen gibt es nicht. Der Radeon 9800 XT setzt als erster Grafikchip überhaupt auf dynamische Übertaktung. „Overdrive" tauft Ati die Technik, die den Chip je nach Temperatur selbstständig von 412 auf maximal 430 MHz übertaktet. Obendrein gibt es noch eine Lüftersteuerung, die ebenfalls von der Chiptemperatur gesteuert wird. Der entsprechende Treiber für die beiden Features wird erst im November nachgeliefert. Wie sich die beiden im Taktvergleich mit Ihren Vorgängern schlagen, erfahren Sie im Extrakasten

Wann und wie teuer?

Laut Ati sollen die ersten XT-Platinen Mitte Oktober in den Ladenregalen liegen. Sapphire und Hercules gehen allerdings von einem Verkaufsstart im November aus. Der Preis für die Radeon 9800 XT ist bei 500 bis 550 Euro angesetzt, eine 9600 XT wird anfangs zwischen 230-250 Euro kosten. Einen Test erwarten wir bereits für die nächste Ausgabe. Ob **Half-Life 2** den neuen Karten wie geplant als Vollversion beiliegt, steht aufgrund der Altersfreigabe noch nicht fest. Jeder Kartenhersteller wird dies selbst entscheiden können. BERND HOLTMANN

ÜBERRASCHUNG Ati zeigte uns bei einem Besuch in der Redaktion eine Vorab-Version der Radeon 9800 XT. Der große 60-Millimeter-Lüfter wird auch auf den Verkaufsversionen der Grafikkarte eingesetzt.

Der Technik-Check: **Die neuen Radeons im Vergleich**

	Radeon 9600 Pro	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 XT
Kartenpreise	€ 180-220,-	€ 220-250,-	€ 300-600,-	€ 500-550,-
Erscheinungstermin	Verfügbar	Ende November	Verfügbar	Mitte November
Chiptakt	400 MHz	500 MHz (+)	380 MHz	412-430 MHz
Speichertakt	300 MHz DDR	300 MHz DDR (+)	Pro (128 Mbyte): 340 MHz DDR Pro (256 MByte): 350 MHz DDR	365 MHz DDR
3D-Pipeline	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel
Speichermenge	128/256 MByte	128/256 MByte	128/256 MByte	256 MByte (später 128 MByte)
Speicherbus	128 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit

Kaufen oder nicht kaufen?

Funkmäuse
Mäuse ohne Kabel haben ein schlechtes Image. Spieler meiden sie wegen der Verzögerungen durch die Funktechnik oder dem (mehr oder weniger) häufigen Batteriewechsel. PC Games hat sich fünf aktuelle Modelle genauer angeschaut und festgestellt: Für Spieler mit guten Reflexen, auf deren Festplatten sich ausschließlich Ego-Shooter tummeln, sind die meisten Funkmäuse wirklich keine gute Alternative. Schnelle Bewegungen quittieren die meisten Geräte mit störenden Verzögerungen.

Das Fazit:
Nicht kaufen! Bei der aktuellen Auswahl gibt es tatsächlich nur zwei Funkmäuse, denen PC Games das Prädikat „Spieletauglich" ausstellt: Die eine ist Logitechs teure MX700, die zweite die Cordless Click! Optical Mouse aus dem gleichen Haus. Beide überzeugen durch ihre absolut zuverlässige Übertragungstechnik, die Latenzfreiheit und Präzision. Außerdem besitzt die MX700 eine Ladestation und wird mit Akkus geliefert: Das bewahrt Sie vor den Folgekosten für neue Batterien.



LOGITECH CLICKSMART 820

Eine für alles

Logitechs (Tel.: 089-894670) ClickSmart 820 ist sowohl eine Webcam als auch eine Digitalkamera. Sie besitzt eine Auflösung von echten 2,1 Megapixeln (1.600x1.200 Pixel), ein zweifaches digitales Zoom, ein farbiges Display, ein eingebautes Mikrofon sowie einen eigenen Blitz. Auf den eingebauten 8 MByte Speicher können Sie beispielsweise zwölf hochauflösende Fotos oder ein 60 Sekunden langes Video speichern. Dank des SmartMedia-Slots lässt sich zudem die Speichermenge beliebig erweitern. Für die ClickSmart 820 werden rund 190 Euro fällig.



AUFRÜSTBAR Über einen Smart-Media-Slot können Sie der Kamera mehr Speicher spendieren.

SPARKLE SP8835V-DT

Die günstige FX 5900

Sparkle (Tel.: 01805-905040) bietet eine Grafikkarte mit Nvidias Chip Geforce FX 5900 an. Die SP8835V-DT besitzt 128 MByte Speicher, welcher mit 350 MHz DDR relativ niedrig getaktet ist (Standard ist 425 MHz); der Grafikchip selbst rechnet ganz normal mit 400 MHz. Die Platine hat einen TV- und DVI-Ausgang (für Flachbildschirme) und wird mit dem Software-DVD-Player PowerDVD und den Spielen **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Tom Clancy's Ghost Recon** und **Duke Nukem: Manhatten Project** geliefert. Der Preis für die Silizium-Platine liegt bei günstigen 280 Euro.

NICHT TEUER Grafikkarten mit Nvidias Geforce FX 5900 kosten bis zu 400 Euro,

Deutscher Benchmark

Auf unser Heft-CD/-DVD finden Sie ein praktisches 3D-Testprogramm, mit dem Sie die 3D-Leistung Ihres PCs messen können. Die Software moreBENCH LX misst, wie schnell Spiele auf Ihrem PC laufen und zeigt die Ergebnisse während des Spiels in einem eingeblendeten Fenster an. Einen Haken hat die Sache allerdings: Das Programm funktioniert nur mit DirectX-Spielen. Bei OpenGL-basierenden Titeln wie Star Trek Voyager: Elite Force 2 muss moreBENCH LX leider passen. Neben der kostenlosen Version wird es auch eine Vollversion mit erweiterten Fähigkeiten geben. Einen konkreten Preis gibt es noch nicht.
Info: More3D, www.more3d.com

Neues für die Ohren

Das Flaggschiff der neuen Inspire-Lautsprecherserie heißt Inspire T7700 und besteht aus sechs Satelliten (je 8 Watt), einem Center-Speaker (20 Watt) und einem Subwoofer (24 Watt). Außerdem besitzt es eine Upmix-Funktion, die 5.1-Klangdaten in 6.1- oder 7.1-Mehrkanalklang umrechnet. Der Frequenzgang des Boxensets reicht von 40 Hz bis 20 kHz, sein Preis liegt bei 149 Euro.
Info: Creative, de.europe.creative.com

Etwas für Bastler

Für handwerklich begabte Spieler bietet Terratec unter dem Namen „Mystify IT" elf Produkte an, mit denen Sie das Innenleben Ihres PCs optisch aufpeppen können. Die Palette reicht von Leuchtdioden über fluoreszierende Kabel bis zum „Mystify IT CPU Cooling Intel", einem leisen Lüfter für Intel-Prozessoren für bis zu 3,2 GHz (28 Euro).
Info: Terratec, www.terratec.de



Glücks-Spiel?

KT600, Nforce3 und Athlon 64 – in den nächsten Wochen und Monaten werden PC-Spieler mit neuen AMD-CPUs und Chipsätzen konfrontiert. **Mit unserem AMD-Special wird die Kaufentscheidung nicht zur Glückssache.**

Was bedeutet …?

PERFORMANCE-RATING
Bei dem Athlon XP gibt AMD in der Produktbezeichnung nicht die reale Taktrate, sondern einen mit Benchmarks ermittelten Wert an, der die Prozessor-Leistung in einem besseren Verhältnis zum Pentium 4 widerspiegeln soll.

NORTHBRIDGE
Teil eines Mainboard-Chipsatzes, über welches der Prozessor mit dem Speicher und dem AGP (Advanced Graphics Port) kommuniziert. Wird in der Regel mit einer aktiven (Lüfter) oder passiven (Kühlrippen) Kühlung versehen.

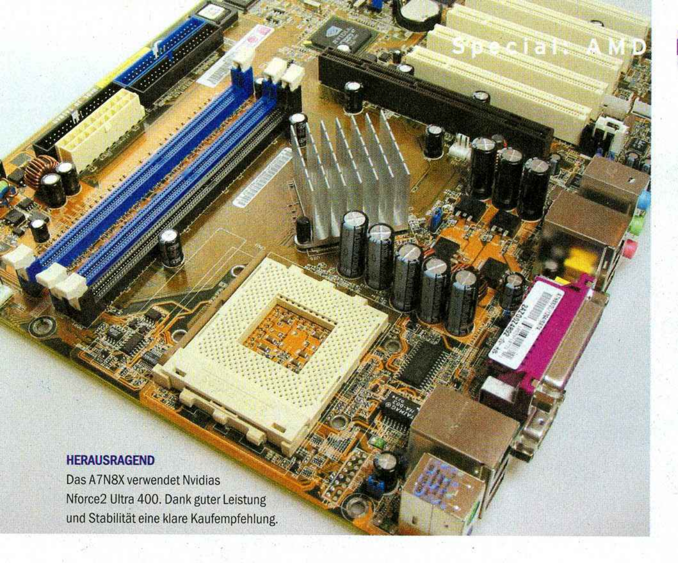
FRONTSIDE-BUS
Der FSB verbindet den Hauptprozessor mit der Northbridge des Mainboards und somit auch mit dem Arbeitsspeicher. Je höher der FSB-Takt, desto schneller können Daten zwischen CPU und Northbridge ausgetauscht werden.

SPEICHERINTERFACE
Gibt an, auf welche Weise der Hauptspeicher an die Northbridge angebunden ist. Durch ein Zweikanal-Speicher-Interface wird die Datenbandbreite verdoppelt und die CPU kann schneller mit Daten versorgt werden.

Neue Chipsätze und AMD-Prozessoren zwingen Aufrüster und AMD-Fans zum Umdenken: Nicht jede AMD-CPU passt zukünftig auf jeden x-beliebigen Chipsatz. Wer sich jetzt nicht informiert, verliert vielleicht seinen Einsatz beim Hardware-Roulette. Auf den folgenden vier Seiten geben wir daher zunächst einen Überblick über aktuelle AMD-CPUs und -Chipsätze – darunter auch der brandneue KT600 von VIA. Passend zur Markteinführung dieses Chipsatzes haben wir sechs KT600-Mainboards mit den Eigenschaften und Leistungsdaten des Nforce2 Ultra 400 und des Nforce2 400 verglichen. In einer Marktübersicht (ab Seite 202) finden Sie das – zum Teil enttäuschende – Ergebnis. Mit einem ausführlichen Test des Athlon 64 FX auf einem Nforce3-Motherboard runden wir unser AMD-Special ab. Neben knallharten Benchmarks der ersten 64-Bit-fähigen Desktop-CPU verraten wir dort außerdem, in welchen Bereichen AMDs Wunderprozessor neue Standards setzt und was Sie beim Kauf beachten sollten.

Das Athlon-XP-Trio

Wer sich derzeit für einen Athlon XP entscheidet, hat die Auswahl zwischen drei verschiedenen Versionen, die jeweils über einen eigenen CPU-Kern verfügen. Diese Prozessorkerne tragen die Bezeichnung Palomino, Barton und Thoroughbred (kurz: Tbred). Das älteste, relativ weit verbreitete Modell des Ahlon XP heißt Palomino. Die Taktrate des Frontside-Bus (kurz: FSB) entsprechender CPUs liegt lediglich bei 133 MHz, weshalb Prozessoren mit Palomino-Kern nicht mehr empfehlenswert sind (Beispiel: Athlon XP 1600+). Ebenfalls überholt ist die Technik des Thoroughbred A. Prozessoren mit diesem Kern gibt es im Bereich von 1700+ bis 2200+ bei einem FSB von 133 MHz. Mit dem Thoroughbred B vollzog AMD den Sprung zu einem 166 MHz schnellen FSB. Zudem wird der Tbred B



HERAUSRAGEND
Das A7N8X verwendet Nvidias Nforce2 Ultra 400. Dank guter Leistung und Stabilität eine klare Kaufempfehlung.

Das müssen Sie wissen!

WELCHER SOCKEL-A-CHIPSATZ IST DER BESTE?
Unsere eindeutige Empfehlung ist der Nforce2 Ultra 400 – schnell, stabil und nicht zu teuer. Der KT600 bringt im Vergleich dazu wenig Leistung und macht mit vielen Speichermodulen Probleme. Für einen Arbeitsrechner reicht der günstige Nforce2 400 noch aus.

WELCHEN PROZESSOR SOLL ICH KAUFEN?
Greifen Sie zu einem Athlon XP mit Thoroughbred-B- oder Barton-Kern und 166 MHz FSB. Die Barton-Modelle mit 200 MHz FSB (3000+ und 3200+) sind zwar sehr schnell, derzeit aber noch viel zu teuer. Die Entscheidung zwischen Tbred B und Barton sollten Sie vom Preis abhängig machen, da die CPUs bei gleichem Rating auch fast gleich schnell sind. Kaufen Sie allerdings keine CPU unter 2500+. Eine gute Alternative ist der Pentium 4 C 2,8 GHz auf einem Springdale-Mainboard.

LOHNT ES SICH NOCH, IN EINEN ATHLON XP ZU INVESTIEREN ODER SOLL ICH AUF DEN ATHLON 64 (FX) WARTEN?
Die ersten Athlon-64-CPUs werden sehr teuer sein und zunächst wohl nur in Komplett-Rechnern auftauchen. Der Athlon 64 FX kommt vorerst für den Server-Sockel 940, welcher laut AMD-Roadmap Anfang nächsten Jahres durch den Sockel 939 ersetzt wird. Das Problem: Athlon 64 FX für Sockel 940 passen nicht auf den Sockel 939. In diesem Jahr sollten Sie also noch einen Athlon XP ab 2.500+ kaufen.

im Betrieb nicht so warm wie das Vorgängermodell, weshalb eine schwächere, meistens auch leisere Kühlung ausreicht. Der jüngste Spross der Athlon-XP-Familie ist der Barton. Dieser wartet mit 200 MHz FSB und einem 512 kByte großen L2-Zwischenspeicher auf, wohingegen die bisherigen Versionen mit 256 kByte auskommen müssen. AMD rechnet diesen Leistungs-Vorteil mit in das Performance-Rating ein, weshalb Barton-CPUs mit niedrigerem Takt als Thoroughbred-Prozessoren trotzdem das gleiche Rating bekommen. Ein Athlon XP 2800+ mit Tbred-Kern verfügt daher über reale 2.250 MHz, wohingegen ein 2800+ mit Barton-Kern lediglich mit 2.083 MHz arbeitet.

Wie aussagekräftig ist das Performance-Rating?

AMDs Performance-Rating ist durch die verschiedenen CPU-Typen durcheinander geraten. Die Zusatzleistung durch den größeren L2-Zwischenspeicher der Barton-CPUs wird bei der Auswahl des Ratings etwas zu hoch gewichtet. Der höhere FSB-Takt von 200 MHz könnte dagegen durchaus eine höhere Produktbezeichnung rechtfertigen. So ist ein Athlon XP 3000+ mit FSB 200 bis zu sieben Prozent schneller als ein 3000+, der mit 166 MHz FSB-Takt arbeitet.

Auch der direkte Vergleich mit den entsprechenden Pentium-4-

Aktuelle Mainboard-Chipsätze für AMD-Prozessoren in der Übersicht

	Nforce2 (Ultra) 400	KT600	KT400A	KT333 (VT8235)
Hersteller	Nvidia	VIA	VIA	VIA
Webseite	www.nvidia.de	www.via-tech.de	www.via-tech.de	www.via-tech.de
Durchschnittlicher Mainboardpreis	120 Euro	100 Euro	100 Euro	unter 100 Euro
Preis-Leistung	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Beste Platine	Asus A7N8X Deluxe (1,20)	Epox 8KRA2+ (1,74)	Epox 8K9AI (2,00)	Epox 8K5A2+
AUSSTATTUNG				
USB-Anschlüsse	2x USB 2.0 / 1x USB 1.1	8x USB 2.0	6x USB 2.0	4x USB 2.0
Sound	AC97 (MCP) / DD 5.1 (MCP-T)	AC97	AC97	AC97
Serial-ATA-Support	Nicht vorhanden	Vorhanden, SATA 150	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
EIGENSCHAFTEN				
Maximaler FSB-Takt	200 MHz DDR	200 MHz DDR	166 MHz DDR	133 MHz DDR
AGP-Modi	1X-8X	1X-8X	1X-8X	1X-4X
DMA-Modi	DMA33/66/100/133	DMA33/66/100/133	DMA33/66/100/133	DMA33/66/100/133
Unterstützte Speicher	DDR400/333/266	DDR400/333/266	DDR400/333/266	DDR333/266
Max. Speichermenge	3 GByte	4 GByte	4 GByte	4 GByte
Verbindung North-/Southbridge	Hyper Transport (800 MByte/s)	V-Link (1.024 MByte/s)	8X V-Link (533 MByte/s)	V-Link 266 MB/s
Speicher-Schnittstelle	Zweikanal-Speicherinterface	Einkanal-Speicherinterface	Einkanal-Speicherinterface	Einkanal-Speicherinterface
LEISTUNG				
Spiele-Performance	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Übertaktungspotenzial	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Kommentar:	Sehr schnell und stabil; Spieler greifen zum Zweikanal-Interface	Etwas zu langsam und mit Stabilitätsproblemen, dafür günstig	Preiswert, aber zu langsam und ohne FSB400-Unterstützung	Günstig, allerdings technisch überholt und kaum noch verfügbar





SPITZENMODELL Den Athlon XP 3200+ gibt es nur mit dem Barton-Kern und 200 MHz FSB. Er wird voraussichtlich der letzte Athlon XP für den Sockel A sein.

CPUs hinkt. Gerade der neue P4 mit 200 MHz FSB kann sich teilweise recht deutlich von der AMD-Konkurrenz absetzen. Bei der *UT 2003*-Engine erreicht ein Pentium 4 mit 3.200 MHz und einem 200er-FSB 97 Fps, wohingegen der Athlon XP 3.200+ nur 92 Fps schafft.

Nforce2: Der Allrounder

Um den neuen Athlon XP mit 200 MHz FSB auch als solchen zu erkennen, werden daran angepasste Mainboard-Chipsätze vorausgesetzt. Verschiedene Mainboards mit dem ursprünglichen Nforce2-Chip können per BIOS-Update bereits auf den schnelleren FSB getrimmt werden. Nvidia bietet mittlerweile eine Neuauflage mit der Bezeichnung Nforce2 Ultra 400 an, welche offiziell für FSB 200 geeignet ist und das Vorgängermodell größtenteils vom Markt verdrängt hat. Neben der besagten Unterstützung von FSB-400-Prozessoren kommt Nvidias aktueller Chipsatz auch problemlos mit DDR400-Speicher zurecht. Eine weitere Besonderheit ist das so genannte Twinbanking. Dieses Feature ermöglicht es, zwei Speichermodule im Zweikanal-Speicher-Interface zu betreiben. Somit wird ein wesentlich höherer Datendurchsatz ermöglicht, was der Spielegeschwindigkeit zugute kommt. Dieser Leistungsvorteil und die ausgezeichnete Stabilität machen den Nforce2 Ultra 400 zum derzeit besten Chipsatz für AMD-Prozessoren. Ein besonders empfehlenswertes Board kommt unter der Bezeichnung A7N8X Deluxe V2.0 von Asus. Neben der umfangreichen Ausstattung stimmen bei dieser Ausnahme-Platine auch das aufwendige BIOS und das Preis-Leistungs-Verhältnis. Eine Schwachstelle des Nvidia-Chipsatzes sind dagegen die fehlerhaften IDE-Treiber, welche auf vielen Systemen für Probleme sorgen.

Der feine (Leistungs-) Unterschied

Neben dem derzeitigen Referenz-Chipsatz bietet Nvidia auch eine abgespeckte Version des Nforce2 an. Der Nforce2 400 muss im Gegensatz zur Ultra-Variante auf das Zweikanal-Speicher-Interface verzichten. Entsprechende Mainboards wie das A7N8X-X von Asus sind zwar mit einem Anschaffungspreis von 85 Euro sehr günstig, können aber bei der Spieleleistung nicht überzeugen. Mehr als 10 Prozent trennen das A7N8X-X im *Elite Force 2*-Benchmark von einer Nforce2-Ultra-400-Platine. Daher sollten Spieler vom Kauf eines Mainboards mit dem Billig-Chipsatz absehen. Der Aufpreis zur Ultra-Version wird durch den Performance-Vorteil mehr als wettgemacht. Für einen Zweit- oder Arbeitsrechner ist der Nforce2 400 dank des günstigen Preises und der hohen Zuverlässigkeit allerdings durchaus zu empfehlen.

Alternative mit Schwächen

Nachdem VIA bereits mit den Chipsätzen KT400 und KT400A vergeblich versucht hat, dem Nforce2 Paroli zu bieten, schickt man nun den KT600 ins Rennen. Dieser unterstützt erstmals in der VIA-Familie einen FSB von 200 MHz. Die neuen Athlon-XP-Versionen 3.000+ und 3.200+ können daher problemlos verwendet werden. In unserem Test hatten wir allerdings mit häufigen Abstürzen und Stabilitätsproblemen zu kämpfen. Erst mit den neuen Chipsatz-Treibern von VIA in der Revision 4.49 (auf Heft-DVD) konnten die gröbsten Probleme bereinigt werden. Zudem hat der KT600 die Probleme mit DDR400-Speicher von seinen Vorgängermodellen geerbt: Fast alle von uns getesteten Boards liefen mit verschiedenen Speichermodulen instabil. Teilweise war ein problemloser Betrieb nur mit sehr langen Speicherlatenzen möglich. Dadurch dauern Speicherzugriffe wiederum länger, wodurch das System unnötig ausgebremst wird.

Ungleiches Leistungsduell

Aufgrund dieser Einschränkungen bei den Speichersettings verschenkt der neue VIA-Chipsatz viel Leistung. Zusätzlich müssen KT600-Platinen mit einem Einkanal-Speicher-Interface auskommen. In unse-

Aktuelle AMD-Prozessoren in der Übersicht

	Athlon XP Palomino	Athlon XP Thoroughbred A	Athlon XP Thoroughbred B	Athlon XP Barton
Hersteller	AMD	AMD	AMD	AMD
Webseite	www.amd.de	www.amd.de	www.amd.de	www.amd.de
Mindestens empfohlener Chipsatz	Nforce, KT133A/KT266A	Nforce, KT133A/KT266A	Nforce2, KT400(A)	Nforce2 Ultra, KT600
Optimale Grafikkarten	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500 Pro	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro
Empfohlene Kühler	Sibak AC 04	Cooler Master HAC-V81 X-Dream	Spire Whiper Rock IV	Thermalright SLK-800
EIGENSCHAFTEN				
L1-/L2-Zwischenspeicher	128/256 kByte	128/256 kByte	128/256 kByte	128/512 kByte
Frontside-Bustakt	133 MHz DDR	133 MHz DDR	133, 166 MHz DDR	166, 200 MHz DDR
Verfügbare Taktfrequenzen	1.333 bis 1.733 MHz	1.467 bis 1.800 MHz	1.533 bis 2.167 MHz	1.833 bis 2.200 MHz
Entsprechende Prozessornamen	XP 1500+ bis XP 2100+	XP 1700+ bis XP 2200+	XP 1800+ bis XP 2700+	XP 2500+ bis XP 3200+
Maximale Wärmeleistung	60 bis 72 Watt	49 bis 68 Watt	60 bis 74 Watt	68 bis 77 Watt
Kommentar:	**Sehr günstig, aber veraltet und nur bis bis 2100+ erhältlich**	**Recht preiswert, aber nur mit 133 MHz FSB verfügbar. Wird sehr warm.**	**Empfehlenswert dank geringerer Wärmeentwicklung und FSB166**	**Großer Zwischenspeicher und FSB200, Spitzenmodelle zu teuer**



SoundSystem **Aureon 5.1 USB** NEU

- Externe 5.1 Soundkarte für Notebook und PC
- Einfachste Installation dank USB Plug & Play
- Umfangreiches Software Paket incl. Traktor DJ und WinDVD
- Unterstützt EAX 1.0 und EAX 2.0



€ 99,99*

SpeakerSystem **HomeArena TXR 665**



- 5.1 Surround-System für Musik, Film und Spiele
- Dolby-Digital Sound in stilvollen Design
- 5" (12,5 cm) Subwoofer und 5 Satelliten-Lautsprecher
- 65 Watt RMS / 1300 Watt P.M.P.O.



€ 129,99*

SoundSystem **Aureon 7.1 Space**

- Professionelle Aufnahme & Wiedergabe mit 24 Bit / 96 kHz [1]
- 8 (7.1) separate Lautsprecherausgänge [2]
- Optischer Digital Ein- / Ausgang
- Unterstützt A3D, EAX 1.0 und EAX 2.0







04/2003



06/2003



[1] Windows XP mit ServicePack 1 ermöglicht sogar Wiedergabe mit 24 Bit / 192 kHz
[2] Erfordert Windows XP — 6-Kanal-Wiedergabe unter Windows 98SE/Me/2000

GamingSystem **Mystify Razer BoomSlang 2100**



- Die ultimative Gamermaus
- Präzise bei höchster Empfindlichkeit mit 2100 dpi
- Extrem leichtgängig und exakt
- Plug & Play über USB Anschluss

€ 69,99*



08/2003





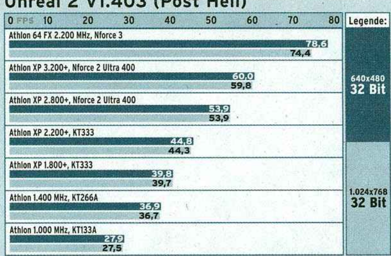
* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Electronic Partner, Expert, Fröschl, Karstadt, Master's, MediaMarkt, MediMax, Otto, ProMarkt, RedZac, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPExpress.de, www.school-data.de und www.amazon.de.
Mehr Infos unter www.terratec.de.



Benchmarks AMD-Systeme
Star Trek Elite Force 2 1.0 (pcgh.dm3)

System (FPS)	640x480 32 Bit	1.024x768 32 Bit
Athlon 64 FX 2.200 MHz, Nforce 3	110,0	99,4
Athlon XP 3.200+, Nforce 2 Ultra 400	78,6	76,3
Athlon XP 2.800+, Nforce 2 Ultra 400	68,1	67,5
Athlon XP 2.200+, KT333	56,1	55,7
Athlon XP 1.800+, KT333	50,9	50,8
Athlon 1.400 MHz, KT266A	48,0	47,6
Athlon 1.000 MHz, KT133A	35,7	35,6

Bei *Elite Force 2* hängt die Geschwindigkeit stark von der CPU-Leistung ab. Der Athlon 64 FX kann hier seine Stärken voll ausspielen.
Einstellungen: Radeon 9800 Pro, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Windows XP Professional



Auch für *Unreal 2* stellt der Athlon 64 FX die erste Wahl dar. Den gleich getakteten Athlon XP 3200+ hängt die neue CPU deutlich ab.
Einstellungen: Radeon 9800 Pro, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Windows XP Professional

ren Spiele-Benchmarks lag die KT600-Riege gut 13 Prozent hinter dem Asus A7N8X mit Nforce2-Ultra-400-Chipsatz. Selbst mit einem langsameren FSB von 166 MHz und DDR166-Speicher war der Nforce2 noch immer schneller als der VIA-Chipsatz mit 200 MHz FSB- und Speichertakt. Wegen der vergleichsweise schlechten Leistung und des geringen Preisunterschiedes zur Nvidia-Konkurrenz ist der KT600 besonders für Spieler nicht empfehlenswert. Schlimmer noch: Aufgrund der massiven Stabilitätsprobleme beim Einsatz der meisten Speichermodule ist der VIA-Chipsatz auch für Arbeits-PCs uninteressant. Eventuell können die größten Stabilitäts-Macken noch durch BIOS-Updates ausgebessert werden. Bis dahin ist der KT600 allerdings keine ernst zu nehmende Konkurrenz für den Nforce2 Ultra 400. Ausführliche Informationen zu den einzelnen KT600-Boards finden Sie ab Seite 202.

Über den Tellerrand geblickt

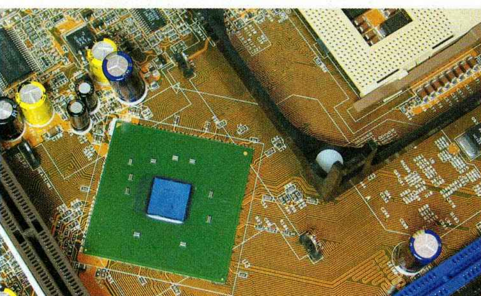
Mit dem Pentium-4-C-Modell bietet Intel ebenfalls Prozessoren mit einem FSB von 200 MHz an. Diese sind deutlich leistungsstärker als die bisherigen P4-CPUs in der B-Revision. Der Pentium 4 C mit 3.000 MHz ist beispielsweise um rund 5 Prozent schneller als der alte Pentium 4 B mit 3.060 MHz und 133 MHz FSB. Mit dem Springdale (i865PE) hat Intel auch ein leistungsfähiges und günstiges Chipsatz-Ass im Ärmel, welches wie der Nforce2 über ein Zweikanal-Speicher-Interface verfügt. Besonders das P4P800 von Asus überzeugt durch eine gute Ausstattung und eine ausgezeichnete Performance. Die Speicheroptimierung PAT verhilft dem Springdale-Chipsatz zu einem beachtlichen Leistungszuwachs von bis zu fünf Prozent. Neben dem P4P800 von Asus beherrschen auch die Platinen von Abit, MSI, Aopen und Epox den PAT-Turbo. Im direkten Vergleich haben AMD-Systeme allerdings das leicht bessere Preis-Leistungs-Verhältnis gegenüber Intel-PCs. Die Unterschiede bei Stabilität, Hitzeentwicklung, Geschwindigkeit und Preis sind allerdings eher gering, weshalb es keinen klaren Gewinner unter den beiden Halbleiter-Giganten gibt. Die Wahl zwischen einem Intel- oder einem AMD-PC ist eher eine Geschmacksfrage.

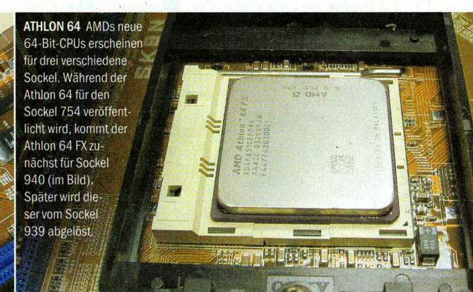
Leistungshammer: Der Athlon 64

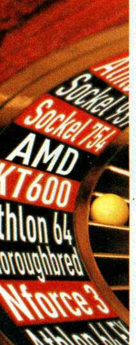
Mit dem Athlon 64 macht AMD einen großen Schritt im Prozessor-Bereich und bietet die erste 64-Bit-fähige Desktop-CPU an. Diese wird in zwei verschiedenen Versionen auf den Markt kommen. Den Anfang macht der Athlon 64 für den Sockel 754, welcher am 23. September vorgestellt wurde. Er verfügt über ein integriertes Einkanal-Speicher-Interface und wird voraussichtlich mit Taktraten von 2.200 MHz und 2.400 MHz in die Händlerregale kommen. Am gleichen Tag wird auch der Athlon 64 FX (auch als Athlon FX bezeichnet) präsentiert. Das FX-Anhängsel deutet an, dass diese Variante ein integriertes Zweikanal-Speicher-Interface besitzt, weshalb sie schneller als der normale Athlon 64 mit Einkanal-Interface sein wird. Der Athlon 64 FX erscheint zunächst für den Sockel 940. Da dieser Sockel eigentlich für den Serverbereich und nicht für den Desktop-Bereich geplant ist, sollte man sich den Kauf gut überlegen. Im ersten Halbjahr 2004 erscheint nämlich der Athlon 64 FX inklusive neuem Sockel 939 – die bis zu diesem Zeitpunkt hergestellten Modelle des Athlon 64 und Athlon 64 FX sind mit diesem Sockel nicht kompatibel. Für den Low-Cost-Bereich wird AMD laut Roadmap übrigens den Athlon XP wiederbeleben. Mit einer Markteinführung dieses neuen Low-Cost-Prozessors ist allerdings erst Ende 2004 zu rechnen.

DANIEL MÖLLENDORF


FRÜHLINGSGEFÜHLE Für den P4 C sind Mainboards mit dem Springdale-Chipsatz (i865PE) erste Wahl.




ATHLON 64 AMDs neue 64-Bit-CPUs erscheinen für drei verschiedene Sockel. Während der Athlon 64 für den Sockel 754 veröffentlicht wird, kommt der Athlon 64 FX zunächst für Sockel 940 (im Bild). Später wird dieser vom Sockel 939 abgelöst.



Marktübersicht VIA KT600

VIAs neuer Chipsatz enttäuscht durch eine schwache Leistung und Stabilitätsprobleme.

Der KT600-Chipsatz von VIA soll Nvidias erfolgreichem Nforce2 Konkurrenz machen und verlorene Marktanteile zurückgewinnen. Wir haben uns sechs aktuelle KT600-Boards angeschaut und zum direkten Vergleich auch zwei Alternativen mit Nforce2-Chipsätzen in unserer Testtabelle aufgeführt.

Das 8KRA2+ von Epox war in unseren Tests neben dem Testsieger von Asus die stabilste KT600-Platine – nur das RAM-Modul von Geil machte Probleme. Epox-typisch sind auf dem Board zwei Diagnose-LEDs zur Fehlererkennung untergebracht. Ansonsten bietet das Layout keine Auffälligkeiten, lediglich auf die Bohrungen rund um den Prozessor-Sockel hat man verzichtetet. Kühlgiganten wie der CNPS-7000A-Cu von Zalman oder der SLK 900 von Thermalright können somit nicht verwendet werden, da sie über diese Bohrungen mit dem Mainboard verschraubt werden müssen. Bei unseren Benchmarks erzielte das 8KRA2+ nur durchschnittliche Ergebnisse. Doch beim Umfang des BIOS brilliert Epox erneut: FSB-Takt, Multiplikator und CPU- sowie RAM-Spannung lassen sich einwandfrei konfigurieren. Für den Preis von 89 Euro bekommt der Käufer noch einen Firewire-Anschluss, Onboard-LAN und RAID-Controller für IDE- und Serial-ATA-Festplatten.

Speichersorgen und Layout-Schwächen

MSI versucht die Leistungs- und Stabilitätsschwächen des KT600-Chipsatzes durch eine aufwendige Ausstattung auszugleichen. So wurden dem KT6 Delta-FIS2R zusätzlich zu Gigabit LAN, Firewire-Anschluss und Serial-ATA-RAID noch IDE-Rundkabel und eine USB-Blende spendiert. Als besonderes Gimmick hat man sich den Corecell-Chip einfallen lassen. Dieser steuert CPU-Spannung, Lüfterdrehzahl und Prozessortakt und übertaktet die CPU bei starker Belastung selbstständig. Da nicht jeder Prozessor gut auf eine Übertaktung zu sprechen ist, lässt sich dieses Feature im BIOS deaktivieren. Große Schwächen zeigten sich bei der Speicherkompatibilität: Nur mit zwei der fünf getesteten Speichermodule war ein stabiler Betrieb möglich. Das GA-7VT600 von Gigabyte überzeugte dagegen gerade in diesem Bereich. Keines der getesteten RAM-Module stellte die Gigabyte-Platine vor Probleme. Dafür wurde bei dem Layout geschlampt: Die hohen Kondensatoren rund um den CPU-Sockel verhindern den

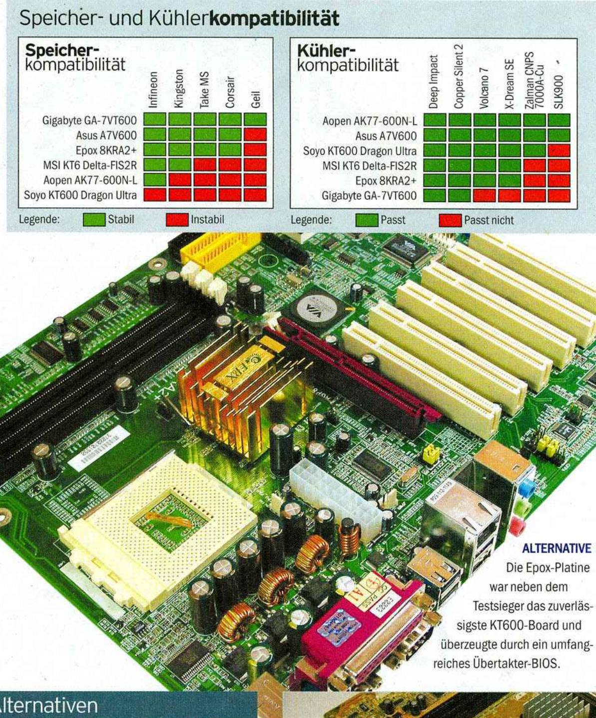
Testübersicht: 6 KT600-Boards plus 2 Alternativen (Nforce2 Ultra 400 & Nforce2 400)

Mainbaord	A7V600	8KRA2+	KT6 Delta-FIS2R	GA-7VT600	KT600 Dragon Ultra
Hersteller	Asus	Epox	MSI	Gigabyte	Soyo
Webseite	www.asuscom.de	www.epox.de	www.msi-computer.de	www.gigabyte.de	www.soyo.de
Info-Telefon	(02102) 9 59 90	(09241) 9 91 70	(069) 40 89 30	(040) 2 53 30 40	(04482) 9 74 00
Preis	€ 94,-	€ 89,-	€ 109,-	€ 75,-	€ 149,-
Preis/Leistung:	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend
Chipsatz	KT600	KT600	KT600	KT600	KT600
AGP-/PCI-Slots	AGP8X/6/0	AGP8X/6/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0
Speicherart/Anzahl Bänke	3 x DDR266/333/400-SDRAM	3 x DDR266/333/400-SDRAM	3 x DDR266/333/400-SDRAM	3 x DDR266/333/400-SDRAM	3 x DDR266/333/400-SDRAM
Mitgelieferte Software	Asus Probe, Asus Update, PC-Cillin 2002	PC-Cillin, Norton Ghost, Magic Flash, Magic Bios	Corecenter, PC-Cillin 2002, Fuzzylogic	Easytune4, Norton Internet Security 2002, ITE	Norton Antivirus 2003, Ghost 2003, Personal Firewall 2003
Sonstige Ausstattung	SATA-RAID-Controller, Gigabit LAN, zus. IDE-Kabel, Gameport-Blende	IDE-RAID- & SATA-RAID-Controller, Diag-LED, LAN, Firewire, zus. IDE-Kabel	SATA-RAID-Controller, Gigabit, LAN, Firewire, IDE-Rundkabel, USB-Blende für 7+	Dual BIOS, LAN, USB-Blende, zus. IDE-Kabel	2 x SATA-RAID-Controller, Gigabit LAN, Firewire, Front-Blende mit Cardreader, Audioblende
Frontside-Bus	100 - 250 MHz	100 - 250 MHz	100 - 280 MHz	100 - 232 MHz	100 - 511 MHz
CPU-Multiplikatoren	5x - 22,5x	5x - 23x	6x - 15x	-	5x - 17x
CPU-Spannung (Schritte)	1.650 - 1.850 Volt	1.400 - 2.000 Volt	1.350 - 2.300 Volt	5 +7 +10 %	1.475 - 1.850 Volt
Spiele-Performance	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Stabilitäts-/ Kompatibiltitätstest	Bestanden / Bestanden	Teilbestanden / Teilbestanden	Teilbestanden / Teilbestanden	Bestanden / Teilbestanden	Durchgefallen / Teilbestanden
Übertaktungsmöglichkeiten	Gut	Gut	Gut	Ausreichend	Ausreichend
Wertung	1,68	1,74	1,97	2,14	2,53
Kommentar:	Stabiles Board zum guten Preis, verglichen mit Nforce2 zu langsam.	Relativ stabil und gutes Übertakter-BIOS; Bohrungen für Kühler fehlen.	Ordentliche Ausstattung, allerdings schlechte Speicherkompatibilität.	Keine Probleme mit Speichermodulen, dafür Schwächen beim Board-Layout.	Hervorragende Ausstattung, dafür zu instabil und zu teuer.

Einbau von größeren Kühlern. Auch das BIOS lässt viele Übertakter-Wünsche offen; so glänzt etwa eine Multiplikator-Auswahl durch Abwesenheit. Auch über einen altertümlichen DIP-Schalter auf dem Board kann der Multiplikator nicht verändert werden. Neben Gigabytes patentiertem Dual-BIOS verfügt das GA-7VT600 über einen Netzwerk-Anschluss, allerdings fehlen SATA-Anschlüße. Bei der Spieleleistung setzte es sich an die erste Stelle der KT600-Riege. An die Leistung unserer Nforce2-Ultra-400-Referenz – das Asus A7N8X Deluxe V2.0 – kam die Gigabyte-Platine allerdings nicht heran.

Kellerduell: Ausstattungswunder gegen Sparplatine

Katastrophal fielen die Speicherkompatibilitätstests bei dem KT600 Dragon Ultra von Soyo und Aopens AK77-600N-L aus. Während das AK77-600N-L wenigstens mit Infineon-Speicher zusammenarbeiten wollte, lief Soyos KT600-Beitrag mit keinem der getesteten Module stabil. Erst mit einem reduzierten Speichertakt von 166 MHz konnten die Benchmark-Tests durchgeführt werden. Dementsprechend fielen natürlich auch die Ergebnisse sehr mager aus und das KT600 Dragon Ultra musste sich mit dem letzten Platz im Leistungsvergleich zufrieden geben. Dafür ist die Ausstattung sehr üppig: Zwei Controller für Serial-ATA-RAID, Gigabit LAN, Firewire und ein Cardreader sorgen allerdings auch für den stolzen Preis von 149 Euro. Aopen verzichtet dagegen auf umfangreiche Beigaben und setzt lediglich auf einen LAN-Anschluss. Der mit 80 Euro recht günstige Preis täuscht nicht über die immensen Stabilitäts-Probleme hinweg. DANIEL MÖLLENDORF



Speicher- und Kühler**kompatibilität**

Speicher-kompatibilität

	Infineon	Kingston	Take MS	Corsair	Geil
Gigabyte GA-7VT600	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil
Asus A7V600	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil	Instabil
Epox 8KRA2+	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil	Instabil
MSI KT6 Delta-FIS2R	Stabil	Stabil	Instabil	Instabil	Instabil
Aopen AK77-600N-L	Stabil	Instabil	Instabil	Instabil	Instabil
Soyo KT600 Dragon Ultra	Instabil	Instabil	Instabil	Instabil	Instabil

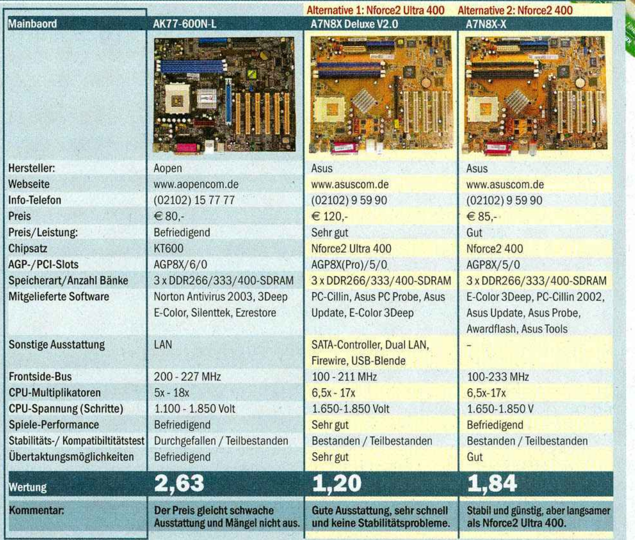
Legende: Stabil / Instabil

Kühler-kompatibilität

	Deep Impact	Copper Silent 2	Volcano 7	X-Dream SE	Zalman CNPS 7000A-Cu	SLK900
Aopen AK77-600N-L	Passt	Passt	Passt	Passt	Passt	Passt
Asus A7V600	Passt	Passt	Passt	Passt	Passt	Passt
Soyo KT600 Dragon Ultra	Passt	Passt	Passt	Passt	Passt	Passt nicht
MSI KT6 Delta-FIS2R	Passt	Passt	Passt	Passt	Passt nicht	Passt nicht
Epox 8KRA2+	Passt	Passt	Passt	Passt	Passt nicht	Passt nicht
Gigabyte GA-7VT600	Passt	Passt	Passt nicht	Passt nicht	Passt nicht	Passt nicht

Legende: Passt / Passt nicht

ALTERNATIVE Die Epox-Platine war neben dem Testsieger das zuverlässigste KT600-Board und überzeugte durch ein umfangreiches Übertakter-BIOS.



Testübersicht: 6 KT600-Boards und 2 Alternativen

Mainbaord	AK77-600N-L	Alternative 1: Nforce2 Ultra 400 A7N8X Deluxe V2.0	Alternative 2: Nforce2 400 A7N8X-X
Hersteller:	Aopen	Asus	Asus
Webseite	www.aopencom.de	www.asuscom.de	www.asuscom.de
Info-Telefon	(02102) 15 77 77	(02102) 9 59 90	(02102) 9 59 90
Preis	€ 80,-	€ 120,-	€ 85,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Sehr gut	Gut
Chipsatz	KT600	Nforce2 Ultra 400	Nforce2 400
AGP-/PCI-Slots	AGP8X/6/0	AGP8X(Pro)/5/0	AGP8X/5/0
Speicherart/Anzahl Bänke	3 x DDR266/333/400-SDRAM	3 x DDR266/333/400-SDRAM	3 x DDR266/333/400-SDRAM
Mitgelieferte Software	Norton Antivirus 2003, 3Deep E-Color, Silenttek, Ezrestore	PC-Cillin, Asus PC Probe, Asus Update, E-Color 3Deep	E-Color 3Deep, PC-Cillin 2002, Asus Update, Asus Probe, Awardflash, Asus Tools
Sonstige Ausstattung	LAN	SATA-Controller, Dual LAN, Firewire, USB-Blende	-
Frontside-Bus	200 - 227 MHz	100 - 211 MHz	100-233 MHz
CPU-Multiplikatoren	5x - 18x	6,5x - 17x	6,5x-17x
CPU-Spannung (Schritte)	1.100 - 1.850 Volt	1.650-1.850 Volt	1.650-1.850 V
Spiele-Performance	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend
Stabilitäts-/ Kompatibilitätstest	Durchgefallen / Teilbestanden	Bestanden / Teilbestanden	Bestanden / Teilbestanden
Übertaktungsmöglichkeiten	Befriedigend	Sehr gut	Gut
Wertung	2,63	1,20	1,84
Kommentar:	Der Preis gleicht schwache Ausstattung und Mängel nicht aus.	Gute Ausstattung, sehr schnell und keine Stabilitätsprobleme.	Stabil und günstig, aber langsamer als Nforce2 Ultra 400.

ZWECKMÄSSIG Das schlichte Platinenlayout des A7V600 bereitete keine Probleme im Test.

PC Games Award PREISTIPP 11/2003

A7V600: Zuverlässig und günstig

Für 94 Euro ist das A7V600 nicht nur ein preiswerter KT600-Vertreter, es war auch das verlässlichste Board im Testfeld.

Unsere Stabilitätstests meisterte das A7V600 ohne Probleme – eine Ausnahmeleistung bei den Boards mit VIAs KT600-Chipsatz. Lediglich mit dem Speicher von Geil kam die Asus-Platine nicht zurecht. Bei der Spieleleistung konnte sich das A7V600 nicht durchsetzen und erzielte nur durchschnittliche Ergebnisse. Als Software-Beigabe werden das Antiviren-Programm PC-Cillin, Asus Update und das Überwachungstool Asus Probe mitgeliefert. Letzteres zeigt beispielsweise die Hitzeentwicklung der CPU an. Bei der Ausstattung zeigte sich Asus spendabel: neben einem Gigabit-LAN-Anschluss bekommt der Käufer einen RAID-Controller für Serial-ATA geboten. In der Verpackung befindet sich ein zusätzliches IDE-Kabel. Das tuningfreundliche BIOS lässt zudem Übertaktungswillige strahlen.

Fazit: Der günstige Preis macht das A7V600 für Arbeitsrechner und Gelegenheitsspieler interessant. Alle anderen greifen jedoch lieber zu einer Nforce2-Ultra-400-Platine.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung: 1,68**



Athlon 64: Die CPU-Revolution

Der Athlon 64 mit 64-Bit-Unterstützung soll angeblich den Desktop-Markt revolutionieren. Unser ausführlicher Test klärt, **ob AMDs neuer Prozessor die immensen Erwartungen erfüllen kann.**

Bereits vor zwei Jahren machte der Athlon 64 (Codename: Hammer) als erster 64-Bit-fähiger Prozessor im Heimanwender-Bereich von sich reden. Nach unzähligen Terminverschiebungen wird der vermeintliche Wunder-Prozessor seit dem 23. September endlich ausgeliefert. Aufgrund begrenzter Stückzahlen werden zunächst hauptsächlich Hersteller von Komplett-PCs bedient, Prozessoren für Auf- und Umrüster sollen erst später folgen.

Die 64-Bit-Generation

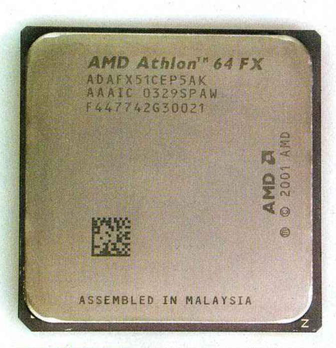
Auffälligstes Merkmal des neuen AMD-Prozessors ist natürlich die 64-Bit-Unterstützung. Seit der Einführung der 386-CPUs setzen PC-Systeme auf 32-Bit-Computing. Der Athlon 64 besitzt nun erstmals im Desktop-Bereich 64 Bit große Rechenregister. Bisher gab es nur 64-Bit-fähige Server-Prozessoren wie AMDs Opteron oder Intels Itanium, die dank größerer Datenregister mehr Speicher adressieren können. Waren es bei 32 Bit großen Registern noch 4 GByte, so sind es bei 64-Bit-Prozessoren bis zu 18 Milliarden Gigabyte! Dieser Unterschied macht sich bei Spielen aber nur bedingt bemerkbar. Zudem kann dieser Vorteil nur genutzt werden, wenn neben dem 64-Bit-Prozessor auch ein 64-Bit-fähiges Betriebssystem sowie angepasste Treiber und Software zum Einsatz kommen.

Unter der Haube

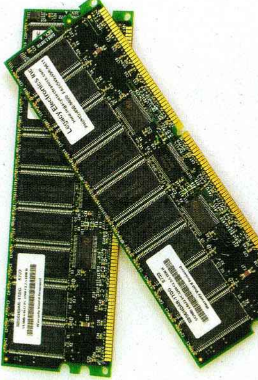
Um auch bei 32-Bit-Spielen eine hohe Leistung zu garantieren, besitzt der Athlon 64 einen 1.024 kByte großen L2-Zwischenspeicher (auch: L2-Cache). Somit können mehr Daten von der CPU statt im lahmen Arbeitsspeicher im schnellen L2-Zwischenspeicher abgelegt werden. Zum Vergleich: Bei Pentium-4- und Athlon-XP-Prozessoren ist der Zwischenspeicher mit 512 kByte nur halb so groß. Der Athlon XP mit Thoroughbred-Kern muss sogar nur mit 256 kByte auskommen. Eine technische Innovation stellt der Speichercontroller des Athlon 64 dar. Dieser befindet sich nicht mehr im Chipsatz des Mainboards, sondern wurde in den Prozessor integriert. Somit werden die Latenzen beim Zugriff auf den Arbeitsspeicher drastisch reduziert, wodurch eine bessere Performance ermöglicht wird. Durch diese Optimierungen ist der neue AMD-Prozessor effizienter und bietet eine bessere Pro-MHz-Leistung als bisherige CPUs.

Entscheidungsfreiheit

Beim Speichercontroller liegt auch der wesentliche Unterschied zwischen den beiden Versionen von AMDs 64-Bit-CPU. Während der „normale" Athlon 64 über ein Einkanal-Speicherinterface verfügt, kann die leistungsstärkere Version mit der Bezeichnung Athlon 64 FX auf ein Zweikanal-Interface zurückgreifen. Dadurch erreicht der Athlon 64 FX eine Speicherbandbreite von 6,4



SCHUTZMASSNAHME Ein Heatspreader schützt die CPU und soll die anfallende Wärme besser an den Kühler ableiten.



KOSTSPIELIG Unser Testmuster des Athlon 64 FX lief nur mit teurem Registered-Speicher.

GByte/Sekunde, während die Version ohne „FX"-Anhängsel lediglich mit einer Speicherbandbreite von 3,2 GByte/Sekunde auskommen muss. In unseren Benchmarks ging der Athlon 64 FX daher in Führung.

Der Athlon 64 benötigt ein Motherboard mit dem neuen Sockel 754 und wird voraussichtlich mit Taktraten von 2.200 MHz und 2.400 MHz ausgeliefert. Bei der Produktbezeichnung bleibt AMD dem Performance-Rating treu und benennt die CPUs ähnlich wie gewöhnliche XP-Prozessoren – beispielsweise Athlon 64 3200+. Die FX-Variante erscheint zunächst für den Sockel 940. Dieser Sockel ist ursprünglich für den Server-Bereich gedacht, zudem kann man auf entsprechenden Mainboards nur teures Registered-RAM einsetzen. Daher raten wir vom übereilten Kauf eines Athlon 64 FX inklusive Sockel-940-Board ab. Erst Anfang 2004 erscheint der für Spieler interessantere Athlon 64 FX für den Sockel 939. Mit dem Kauf eines neuen 64-Bit-Prozessors von AMD sollten Sie also noch warten. In ein paar Monaten können Sie sich Ihren Ansprüchen nach zwischen dem Athlon 64 und dem neuen Athlon 64 FX für den Sockel 939 entscheiden. Zudem dürften die zu erwartenden hohen Preise zur Veröffentlichung zu diesem Zeitpunkt deutlich gefallen sein.

Athlon 64 im Test

Zusammen mit unserem Schwestermagazin **PC Games Hardware** testeten wir AMDs neues Prozessor-Flaggschiff Athlon 64 FX. Dieser läuft mit 2.200 MHz und thront auf einem Mainboard mit dem brandneuen Nforce3-Chipsatz. Zudem hatten wir ein weiteres Prozessor-Highlight im Test: den Athlon 64 3200+ (reale 2.000 MHz). Wie man an unseren Spiele-Benchmarks mit der **UT 2003**-Engine, **Elite Force 2** und **NOLF 2** erkennen kann, erzielen beide CPUs ausgezeichnete Ergebnisse. Während der Athlon 64 FX in allen drei Tests neue Geschwindigkeitsrekorde aufstellt, setzt sich der Athlon 64 bei der **UT 2003**-Engine und in **NOLF 2** deutlich vor den Athlon XP 3200+ und Intels Pentium 4 mit 3.200 MHz – trotz eines Taktunterschiedes von 1.200 MHz. Sobald die ersten serienreifen Mainboards und Athlon-64-CPUs in größeren Stückzahlen erhältlich sind, informieren wir Sie natürlich mit entsprechenden Marktübersichten und Tests. Übrigens: Noch mehr Benchmark-Ergebnisse und tiefer gehende Informationen zum Athlon 64 finden Sie in einem zehnseitigen Special in der aktuellen **PC Games Hardware**. DANIEL MÖLLENDORF

Tim Sweeney im Interview

Der „Vater" der **Unreal**-Engine über 64-Bit-Prozessoren für Spieler

PC Games: Welche CPU würdest du einem Spieler empfehlen?
Sweeney: „Wenn man in den nächsten sechs Monaten aufrüsten will und seinen PC lediglich zum Spielen und nicht zur Level-Bearbeitung gebraucht, dann ist ein 32-Bit-Prozessor noch immer eine gute Wahl. Plant man aber langfristig und will eine CPU haben, die auch noch in über einem Jahr bestens gerüstet ist, dann führt kein Weg an 64 Bit vorbei."
PC Games: Wie denkst du über AMDs neue 64-Bit-Prozessoren? Was würdest du empfehlen?
Sweeney: „Im Server-Bereich sind die kommenden Dual-Opteron-Systeme sehr beeindruckend. Spieler sollten noch ein paar Monate warten, bis der Athlon 64 in großen Stückzahlen verfügbar ist und der Preis entsprechend sinkt. Ich hoffe, Intel bringt bald ebenfalls eine anwenderfreundliche 64-Bit-Lösung, da ein direkter Wettkampf gut für den Prozessor-Markt, die Preisentwicklung und letztendlich für uns Käufer ist."

TIM SWEENEY ist Chefprogrammierer bei Epic Games.

Was wird aus dem Athlon XP?

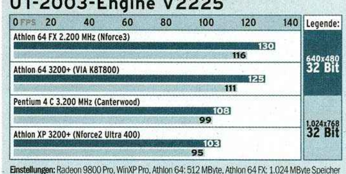
Gerüchten zufolge wird AMD im Laufe des nächsten Jahres auch einen neuen Athlon XP vorstellen. Dieser beruht auf der Athlon-64-Technologie, weshalb er wesentlich schneller sein wird als der bisherige Athlon XP mit Barton-Kern. Auf die Unterstützung von 64 Bit wird voraussichtlich verzichtet. AMD plant die neue CPU als Low-cost-Modell, welches den Duron endgültig ablösen soll. Die Athlon-XP-Neuauflage erscheint für den Sockel 754 und könnte daher theoretisch auf den Athlon-64-Mainboards eingesetzt werden. Da 64-Bit-Anwendungen noch auf sich warten lassen, könnte der neue Athlon XP besonders für preisbewusste Käufer interessant werden.

Übersicht: Alle neuen Athlon-Prozessoren auf einen Blick

	Athlon 64	Athlon 64 FX	Athlon 64 FX	Athlon XP
	AMD 64 Athlon	AMD 64 Athlon FX	AMD 64 Athlon FX	AMD Athlon XP
Codename	Clawhammer	Sledgehammer	San Diego	Paris/Victoria
Sockel	754	940	939	754
L1-/L2-Zwischenspeicher	128/1.024 kByte	128/1.024 kByte	128/1.024 kByte	Unbekannt
64-Bit-fähig	Ja	Ja	Ja	Unbekannt
Speicherinterface	Ein-Kanal	Zwei-Kanal	Zwei-Kanal	Ein-Kanal
Vorauss. Taktraten zu Beginn	2,2/2,4 GHz	2,0/2,2/2,4 GHz	Unbekannt	Unbekannt
Für Spieler interessant	Ja	Nein	Ja	Ja
Veröffentlichung	23.09.2003	23.09.2003	1. Halbjahr 2004	1. Halbjahr 2004
Fazit:	Spieler-CPU	Eher Server-CPU	Spieler-CPU	Low-cost-CPU

Benchmarkleistung

UT-2003-Engine V2225



Einstellungen: Radeon 9800 Pro, WinXP Pro, Athlon 64: 512 MByte, Athlon 64 FX: 1.024 MByte Speicher

Elite Force 2 (PCGH.DM3)

FPS	640x480 32 Bit	1.024x768 32 Bit
Athlon 64 FX 2.200 MHz (Nforce3)	110	99
Pentium 4 C 3.200 MHz (Canterwood)	108	99
Athlon 64 3200+ (VIA K8T800)	99	95
Athlon XP 3200+ (Nforce2 Ultra 400)	85	82

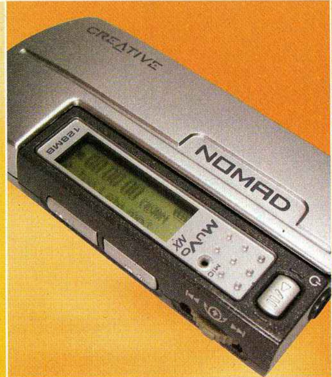
Einstellungen: Radeon 9800 Pro, WinXP Pro, Athlon 64: 512 MByte, Athlon 64 FX: 1.024 MByte Speicher

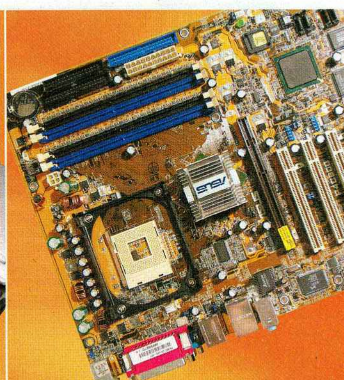
NOLF 2 1.3

FPS	640x480 32 Bit	1.024x768 32 Bit
Athlon 64 FX 2.200 MHz (Nforce3)	122	113
Athlon 64 3200+ (VIA K8T800)	122	112
Pentium 4 C 3.200 MHz (Canterwood)	112	101
Athlon XP 3200+ (Nforce2 Ultra 400)	99	96

Einstellungen: Radeon 9800 Pro, WinXP Pro, Athlon 64: 512 MByte, Athlon 64 FX: 1.024 MByte Speicher







Atelco **4maxx!**

Das 4maxx!-Komplettsystem von Atelco besteht aus einem Athlon XP 3000+ und einem Nforce2-Ultra-400-Mainboard. Ihnen zur Seite stehen zweimal 512 MByte Hauptspeicher (DDR400), zwei 120-GByte-Festplatten (im RAID-0-Modus) und ein vorinstalliertes Windows XP Home. Aktuelle Spiele wie **Jedi Academy** oder das neue **Gothic 2**-Add-on **Die Nacht des Raben** laufen selbst bei vollen Details, eingeschalteter Kantenglättung und anisotropem Filter flüssig. Kein Wunder, denn als Grafikkarte kommt eine Ati Radeon 9800 Pro zum Einsatz. Die beherrscht DirectX-9-Effekte und eignet sich auch für künftige Hits wie **Doom 3** oder **Half-Life 2**. Damit Ihnen in Sachen Datensicherung alle Optionen offen stehen, ist das System mit einem DVD-Brenner ausgerüstet. Die Verarbeitung verdient Lob: Alle Kabel sind sauber verlegt und sogar stellenweise mit Kabelbindern befestigt. Fazit: ein lohnenswerter Spiele-PC mit genügend Rechenpower für die nächsten zwei Jahre. (BH)

TESTURTEIL ATELCO 4MAXX!	
HERSTELLER	Atelco
PREIS	Ca. € 1.740,-
TEL.	0800-1144445
AUSSTATTUNG	1,55
EIGENSCHAFTEN	1,83
LEISTUNG	1,60
FAZIT: Highend-PC mit guter Spiele-Leistung und Ausstattung, aber hohem Preis	
WERTUNG	1,64

MuVo **NX 128**

Der kleine USB-1.1-Speicherstick speichert bis zu 128 MByte MP3- und WMA-Dateien. Gespeist wird er von einer (beigelegten) AAA-Batterie, die für knapp zehn Stunden Spielzeit reicht. Der Clou: Am Speicherstick befindet sich ein hintergrundbeleuchtetes Display, das Songdaten oder wahlweise das Software-Menü zeigt. Über eine Steuerwippe können Sie unter anderem einen Equalizer und das Mikrofon aktivieren. Dies eignet sich wegen der durchschnittlichen Klangqualität für Sprachaufnahmen. Der Käufer erhält ferner ein Sportarmband mit MuVo-Halterung und die Media-Source-Software. Mit dem Programm können Sie beispielsweise MP3-Playlisten erstellen und die Dateien dann so komprimieren, dass alle Songs auf den MuVo NX passen. Die Menüführung ist einfach, die Klangwiedergabe mit den beigelegten Ohrhörern ordentlich. Fazit: einer der besten Speichersticks mit MP3- und WMA-Wiedergabe. (BH)

TESTURTEIL MUVO NX 128	
HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 149,-
TEL.	00353-14380000
AUSSTATTUNG	1,80
EIGENSCHAFTEN	1,60
LEISTUNG	2,10
FAZIT: Sehr empfehlenswerter MP3-USB-Stick mit dickem Softwarepaket	
WERTUNG	1,94

P4C800-E **Deluxe**



Mit der neuen Canterwood-Hauptplatine von Asus arbeiten alle Sockel-478-Prozessoren zusammen. Wird DDR400-Speicher eingesetzt, schlägt die Platine sogar die Konkurrenz aus eigenem Hause, das P4P800 Deluxe mit Springdale-Chipsatz. In Kombination mit einem Pentium 4 C 3,2 GHz ist das P4C800-E Deluxe in unseren Benchmarks vier Prozent schneller als das erwähnte P4P800 Deluxe. Im Stabilitätstest punktete die neue Platine ebenfalls. Selbst mit unterschiedlichen Speicher-Riegeln von Corsair, Infineon, Take MS, Kingston und DDR466-RAM von Geil sowie schnellen Speicher-Einstellungen lief sie stabil. Die Ausstattung der Platine kann sich sehen lassen: USB 2.0, Gigabit-LAN, Firewire, Serial-ATA mit RAID-Funktion (0 und 1), IDE-RAID (0 und 1), automatische Lüftersteuerung und Sechskanal-Onboard-Sound machen das P4C800-E Deluxe zu einem wahren Ausstattungsmonstrum. Fazit: das derzeit beste P4-Mainboard. (BH)

TESTURTEIL P4C800-E DELUXE	
HERSTELLER	Asus
PREIS	Ca. € 209,-
TEL.	02102-95990
AUSSTATTUNG	1,48
EIGENSCHAFTEN	1,69
LEISTUNG	1,25
FAZIT: Das beste Pentium-4-Mainboard hat nur einen Makel: den sehr hohen Preis.	
WERTUNG	1,38


Ich mag's einfach!
Internet & Netzwerk aus der Steckdose.
Internet & Netzwerk
Drahtlos Surfen
Mit Spielekonsolen in's Internet
NEU! Jetzt auch als Wireless-Variante
MicroLink™ dLAN Wireless
€ 169,90*
Verfügbar ab Mitte Oktober
MicroLink™ dLAN Starter Kit
Ethernet/Ethernet
€ 169,90*
Ethernet/USB
€ 169,90*
MicroLink™ dLAN USB
€ 99,90*
MicroLink™ dLAN Ethernet
€ 99,90*
* unverbindl. Preisempfehlung
Machen Sie es sich einfach!
Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung. So funktionierts: DSL- oder ISDN-Router mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung.
Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, Karstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediMax, PC Spezialist, ProMarkt, Ratio, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de, www.otto.de und www.promarkt.de
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen
com!online Technik-Tipp
PC Praxis Testsieger
PC INTERN TESTSIEGER
PC HARDWARE
devolo
Seid Netz miteinander!
Analoge Modems
Industriemodems
ADSL-Modems
Router & Switches
Netzwerkadapter



Zalman CNPS7000A-Cu

Der CNPS7000A von Zalman ist ein Kühler, der für Intel- und AMD-Prozessoren geeignet ist. Selbst der neue Athlon 64 (siehe AMD-Special ab Seite 196) lässt sich zusammen mit dem knapp 50 Euro teuren Kühlkörper verwenden. Seine feinen Kupferlamellen sorgen für eine ausgezeichnete Wärmeabfuhr. Bei maximaler Drehzahl wird ein Athlon XP 3200+ durchschnittlich 55 Grad warm. Wählt man per mitgelieferter Lüftersteuerung die niedrigste Stufe, so erreicht der CNPS7000A bei kaum wahrnehmbaren 0,4 Sone noch immer eine sehr gute Leistung – der XP 3200+ kommt lediglich auf 58 Grad. Die Montage gestaltet sich etwas umständlich, da Sie den Kühlblock bei Athlon-XP-Prozessoren mit dem Mainboard verschrauben müssen. Wenn auf Ihrer Hauptplatine keine Bohrungen vorhanden sind, lässt sich der CNPS7000A nicht einbauen. Eine Übersicht der geeigneten AMD-Mainboards sowie eine detaillierte Einbauanleitung finden Sie unter zalman.co.kr. DANIEL MÖLLENDORF

TESTURTEIL CNPS7000A-CU	
HERSTELLER	Zalman
PREIS	Ca. € 49,-
TEL.	05141-35702
AUSSTATTUNG	1,80
EIGENSCHAFTEN	1,60
LEISTUNG	2,10
FAZIT: Leiser und sehr empfehlenswerter Allround-Lüfter für AMD- und Intel-Systeme	
WERTUNG	1,94

Winfast A350 TDH MyVivo

Auf der Winfast A350 TDH MyVivo arbeitet Nvidias High-End-Grafikchip Geforce FX 5900. Zur Kühlung verwendet Leadtek die Sandwich-Lösung, die auch schon auf der Geforce FX 5800 Ultra zum Einsatz kam. Da unser Testmuster keine Lüftersteuerung besaß, drehten sich die beiden Lüfter gleich schnell – und entsprechend laut. Mit 4,9 Sone gemessener Lautstärke ist die Karte nicht gerade ein Leisetreter. Die tief brummende Kühlung hat allerdings auch ihre gute Seite, denn unser Übertaktungstest verlief sehr gut. Aus ursprünglich 400/425 MHz DDR (Taktfrequenz von Grafikchip und -Speicher) konnten wir immerhin 480 MHz/485 MHz DDR herauskitzeln. Die Karte besitzt einen TV-Ausgang, einen TV-Eingang und ein dickes Programm-Paket. Zum Software-DVD-Player gibt es noch zwei Videobearbeitungsprogramme (DVD Movie Factory 2 SE, Video Studio 7 SE DVD) sowie eine abgespeckte Version des Action-Spiels **Gun Metal**. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL WINFAST A350 TDH MYVIVO	
HERSTELLER	Leadtek
PREIS	Ca. € 369,-
TEL.	0031-365365578
AUSSTATTUNG	1,45
EIGENSCHAFTEN	1,30
LEISTUNG	1,64
FAZIT: 600 Gramm Grafikkarte zum relativ günstigen Preis, leider ohne Lüftersteuerung	
WERTUNG	1,53

Atlantis Radeon 9800

Die erste Ati Radeon 9800 in unserem Testlabor kommt von Sapphire und hat 128 MByte DDR-RAM an Bord. Über ein beigelegtes Adapter-Kabel müssen Sie die Grafikkarte mit dem Netzteil verbinden, sonst bleibt der Bildschirm schwarz. Der Chiptakt ist mit 325 MHz niedriger als bei den Referenz-Platinen mit Atis Radeon 9800 Pro (380 MHz). Auch der Speicher läuft nur mit 290 MHz DDR anstelle der 340 MHz einer Radeon 9800 Pro. Trotz guter Chipkühlung wird die Karte recht warm. Mit 2,5 Sone ist die Kühllösung zwar nicht flüsterleise, aber auch kein Krachmacher. Im Leistungsvergleich schneidet die 9800 etwas besser ab als eine 9700 Pro und platziert sich zwischen 1 und 15 Prozent hinter dem großen Bruder 9800 Pro. Für 330 Euro ist die Platine eine bessere Wahl als die häufig langsamere Geforce FX 5900. Als Gratis-Beilage spendiert Sapphire dem Käufer übrigens **Tomb Raider: Angel of Darkness**, PowerDVD 4 und ein Videokabel. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL ATLANTIS RADEON 9800	
HERSTELLER	Sapphire
PREIS	Ca. € 330,-
TEL.	08701-288310
AUSSTATTUNG	1,80
EIGENSCHAFTEN	1,30
LEISTUNG	1,23
FAZIT: Gut übertaktbare, schnelle DirectX-9-Grafikkarte mit gutem Softwarepaket	
WERTUNG	1,36

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4TI4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,8
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 500,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,22
Atlantis 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,24
FX5900U-VTD256	MSI	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 549,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz (DDR)	1,32
Excalibur Radeon 9800 Pro	Enmic/HIS	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,35
Ultra/1600 XP Golden Sample	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 639,-	256 MByte DDR-SDRAM	475/450 MHz (DDR)	1,35
Atlantis Radeon 9800	Sapphire	Radeon 9800	Ca. € 330,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/290 MHz (DDR)	1,36

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
Microscan A715	Adi	17" LCD	€ 499,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	1,8
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

Neueintrag in diesem Monat

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC — € 1.069,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 162,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 78,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte DDR400 CL2,5	€ 92,-	www.jescomputer.de	07191-322620
Grafikkarte	Connect 3D Radeon 9600 Pro	€ 167,-	www.funcomputer.de	08331-9245850
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 50,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 78,-	www.norskit.de	0700-66775480
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 69,-	www.ichbinleise.de	07157-535399
Gehäuse	Chieftec CS-601	€ 59,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750

DER EINSTEIGER-PC — € 814,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 89,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 18,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Mainboard	Chaintech 7NJL3 (Nforce2)	€ 74,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333 256 MByte CL2,5	€ 41,-	www.norskit.de	0700-66775480
Grafikkarte	Pixelview Geforce4 Ti-4200	€ 84,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 32,-	www.nordpc.com	03831-30360
Festplatte	Seagate ST360015A (60 GByte)	€ 77,-	www.alternate.de	01805-905040
Netzteil	Coba AP350-X	€ 55,-	www.inter-tech.de	0511-72667830
Gehäuse	Intertech Phoenix	€ 79,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

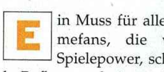
DER HIGH-END-PC — € 2.256,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
PCPU	Intel P4 3,2 GHz (FSB 200 MHz)	€ 649,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 50,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Mainboard	Asus P4P800 Deluxe (Springdale)	€ 137,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR400 Corsair	€ 158,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro 256 MByte	€ 489,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 71,-	www.funcomputer.de	08331-9245850
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 204,-	www.mb-it.de	05932-50450
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 420W	€ 88,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 145,-	www.blacknoise.de	05187-300604

Mäuse fangen ...

... kann man mit Speck oder der PC Games. Wenn Sie für PC Games jetzt einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön die Gamer-Maus „Mystify Razer Boomslang 2100"** von TerraTec (www.terratec.de).

TERRATEC



Ein Muss für alle Gamefans, die volle Spielepower, schnelle Reflexe und eine äußerst präzise Steuerung wünschen. Damit sind Sie im richtigen Moment den entscheidenden Tick schneller. Verblüffen Sie Ihre Gegner durch gewagte Manöver und sorgen Sie dafür, dass Sie am Ende einfach einen Schritt besser sind als Ihre Mitstreiter. Sie werden sehen: Das macht ihr so schnell keine Maus nach!

Die Mystify Razer Boomslang 2100 bietet extreme Genauigkeit mit 2.100 dpi. Das sorgt für höchste Empfindlichkeit, pixelgenaues Zielen und kürzeste Reaktionszeiten – ganz egal ob Sie Rechts- oder Linkshänder sind. Die Maus wird einfach via Plug & Play über den USB-Port angeschlossen (auch parallel zur normalen PS2-Maus). Per Software lassen sich Empfindlichkeit und Geschwindigkeit komfortabel einstellen. Zwei frei belegbare Zusatztasten an der Seite (insgesamt 5 programmierbare Tasten und Scrollrad) eröffnen Ihnen dabei zusätzliche Steuerungsmöglichkeiten.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM
(€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Mystify Razer Boomslang 2100 (Art.-Nr. 002347)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum   Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG PR 11

drinks by
WATER JOE

03

mal jährlich findet ein Ligafinale statt, auf dem die besten 300 Spieler um Sachpreise im Wert von nun € 70.000,- Riesen-LAN-Party (www.the-activation.de), Public Gaming Area – Besucher können aktuellste Spiele und alte Klassiker Unterhosen werden regnen - als Preise. Parallel zu den Finals findet an gleichem Ort Deutschlands zweitgrößte Jugend-Over-Consumermesse Infa statt.

http://finals.wwcl.net











PC-GAMES-DVD

VOLLVERSION
Evil Islands

DEMOS
Anstoß 4 Edition 03/04
Championship Soccer 200304
Commandos 3
Don't Angry
Etherlords 2
Freedom Fighters
Heinzeljagd
Homeworld 2
Knightshift
Law & Order
Lock On: Modern Air Combat
Lords of Everquest
NHL 2004
Plop!
Silent Storm
Space Colony
Starsky & Hutch
Wild Life Park
World Racing
X2: The Threat – Rolling Demo
Yager

VIDEO-SHOW
Aktuell
Made in Germany: Spellbound
Report: ECTS 2003
Report: Games Convention 2003
Report: Cauldron und Conan
Report: QuakeCon 2003
- Interview id Software: Doom 3
Special: Der Herr der Ringe
- Herr der Ringe: RTS
- Herr der Ringe 3: Die Rückkehr des Königs
Special: Ultima X Online
Die PC-Games-News:
- Anstoß 4 Edition 03/04
- Hidden & Dangerous 2
- Sacred
- Tony Tough
- Worms 3D
PC Games Leser-Charts
PC Games Most Wanted

Vorschau
Apocalyptica
Lords of Everquest
Prince of Persia: The Sands of Time
STALKER
Pro Evolution Soccer 3

Interaktiver Test
Medal of Honor: Breakthrough

Test
Conflict: Desert Storm 2
Freedom Fighters
Homeworld 2
Knightshift
Space Colony
Tony Hawk's Pro Skater 4
Yager
You don't know Jack 4?

Spiele-Trailer
Afrika Korps
Biosfear
C&C Generäle: Die Stunde Null
Lula 3D
Massive Assault
STALKER
Terminator 3
Ultima X

PATCHES
AO + Shadowlands v15.0.4/v15.0.3 (int)
BF 1942 v1.45.18 von v1.4 (int)
Die Gilde v1.05 beta 2
Game Tycoon v1.1 (d)
Neverwinter Nights Updater 1.19 (int)
Nexagon DM free agent unlocker
Port Royale (Gold) v1.4.03 (d) +
Radsport Manager v1.2r4
Raven Shield v1.4 (d)
RtCW – Enemy Territory v1.02 (int)

TREIBER
Windows 9x, Me, 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.7
Matrox Parhelia 1.04.03.005 (nur XP)
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 45.23
Nvidia Nforce, Nforce2 2.41

Alle Systeme:
Audigy 1 DriverPack 31_12_2002
Audigy 2 DriverPack 3 (WDM Drivers) 09_05_2003
Creative SB Live! LiveDrvUni-Pack
Intel Chipset Installation Utility 5.0.2.1003
Logitech Mouseware 9.78
Microsoft Intellipoint 4.1 Maus-Software
Microsoft IntelliType Pro 2.2
SiS AGP-Treiber 1.16A
SiS Audio-Treiber 7012 Ver. 1.10
Sis IDE-Treiber 2.03
VIA 4in1 Hyperion Treiberpaket 4.49
VIA Audio-Treiber 3.70b

SPECIALS & TOOLS:
Acrobat Reader 6.0
Ati RefreshFix 0.9.9.7
Biosfear-Client
Detonator Unlock
DirectX 9.0a für Win9x_Me_2k_XP
Driver Cleaner 2.0
Fraps 2.0.0
IrfanView 3.80
Powerstrip 3.45
RivaTuner 2.0 + SoftR9x00 + SoftFireGL Patches
Rtool 0.9.9.7b
SpyBot-Search und Destroy 1.2
Tweak XP Pro 2.0.11
WinDVD (Trial)
WinRAR 3.20 + Winzip

20 SCREENSHOT-GALERIEN

DVD & CD

EXKLUSIV-DEMO | ANSTOSS 4 EDITION 03/04

Mit der **Edition 03/04** will Ascaron das anfängliche Problemkind **Anstoß 4** wieder auf Vordermann bringen: Übersichtlichere Menüs, ein runderneuerter Textmodus mit über 80.000 neuen Textzeilen und spannendere Transferverhandlungen sind nur einige der zahllosen Verbesserungen. Schon in vor der Veröffentlichung des Vollprogramms macht die Demo-Edition mehr Spaß, als seinerzeit das finale **Anstoß 4** – überzeugen Sie sich selbst.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel ist komplett per Maus steuerbar.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.100 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 670 MByte



ETHERLORDS 2
DVD

Alle Fans anspruchsvoller Runden-Strategie im Stile von **Heroes of Might & Magic** aufgepasst: **Etherlords 2** entführt Sie in eine Welt voll mysteriöser Kreaturen, Zauberer und Fantasie. Die spielbare Einzelspieler-Demo ermöglicht Ihnen einen ersten Vorgeschmack: Im enthaltenen Tutorial werden die Grundzüge des Spielsystems erklärt, danach dürfen Sie sich in zwei kompletten Missionen beweisen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel ist komplett per Maus steuerbar.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 750, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 385 MByte

HOMEWORLD 2
DVD

Bombastische Weltraumschlachten mit strategischem Tiefgang – das ist **Homeworld 2**. Im Vergleich zum Vorgänger wurde das Benutzerinterface kräftig entrümpelt, so dass der Einstieg jetzt etwas leichter fällt und auch in brenzligen Situationen keine Hektik aufkommt. Mit einem Tutorial, zwei Singleplayer-Missionen und zwei zusätzlichen Mehrspieler-Karten dürfen Sci-Fi-Fans sich die Wartezeit bis zum Release etwas versüßen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel ist komplett per Maus steuerbar.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 833, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.000 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 196 MByte

WILD LIFE PARK
DVD

Ihr Credo als Tierpark-Chef lautet: Jedem Tierchen sein Pläsierchen. Da wollen Zebras mit Trampolinen und Kängurus mit Boxsäcken unterhalten werden, und nebenbei sollen Sie sich auch noch um Bodenhärte, Futterqualität und zufriedene Besucher kümmern. Ob Ihnen der stressige Job als Zoo-Manager zusagt, können Sie nun anhand des Demolevels selbst ausprobieren.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel ist komplett per Maus steuerbar.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.800 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 220 MByte

YAGER
DVD & CD

Yager bietet kompromisslose Sci-Fi-Action: Als Söldner Magnus Tide ballern Sie sich im äußerst agilen Jagdflieger oder verschanzt in einem Geschützturm durch unermüdlich anrückende Gegnerscharen. Mit dieser Demo dürfen Sie einen kompletten Level der finalen Version spielen. Leider funktioniert die Demo nur mit CPUs, die SSE-Befehle unterstützen, also Pentium III oder 4 und AMD Athlons über 1.400 MHz.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Numpad 8/2	Nase hoch/runter
Numpad 4	Nase links
Numpad 6	Nase rechts
Numpad 0	Schießen
A/D	Links/rechts rollen
E	Aktion

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 1.000, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.600 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 274 MByte

STARSKY & HUTCH
DVD

Eines der kultigsten Cop-Duos der 70er-Jahre ist zurück: Starsky und Hutch werden Hauptdarsteller eines actiongeladenen Rennspiels. Als Starsky klemmen Sie sich hinter das Steuer des typisch rot-weiß lackierten Ford Torino, auf Knopfdruck feuert Ihr Partner Hutch aus dem Fenster auf flüchtende Verbrecher. In der Probeversion dürfen Sie die erste Story-Episode anspielen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
⇧/⇩	Gas/Bremse
⇦/⇨	Links/rechts lenken
Leertaste	Handbremse
Alt	Schießen
Ende	Kamera verstellen
N/M	Links/rechts schauen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 400, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 270 MByte

X2: DIE BEDROHUNG
DVD

Zwar ist die Demo des Weltraum-Shooters **X2: Die Bedrohung** nicht spielbar, aber trotzdem vermittelt sie ein gutes Bild vom Spielablauf und der beeindruckenden Grafik. Zudem können Sie das Programm als Benchmark nutzen.

SPIELSTEUERUNG
Selbstlaufende Demo, nicht spielbar
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 750, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 55 MByte



DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

EXKLUSIV-DEMO | LORDS OF EVERQUEST

DVD&CD

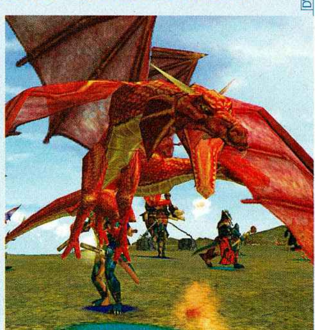
In Norrath ist die Hölle los: Drei mächtige Rassen bekriegen sich um die Vorherrschaft in der Fantasy-Welt. Nun erleben Sie das bislang lediglich aus dem Online-Rollenspiel **Everquest** bekannte Spieluniversum aus einer gänzlich anderen Perspektive, nämlich als Truppenkommandeur in einem Echtzeit-Strategiespiel. In der PC-Games-exklusiven Demo können Sie sich zunächst im Tutorial mit der unkomplizierten Steuerung und dem an **Warcraft 3** erinnernden Gameplay vertraut machen, danach dürfen Sie über Sonys Online-Plattform an Mehrspieler-Duellen teilnehmen.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel ist komplett per Maus steuerbar.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	362 MByte



COMMANDOS 3

DVD

Im dritten Teil der Serie kommt **Commandos** wieder mit einer 3D-Engine daher, die sich nur in Innenräumen frei drehen und zoomen lässt. In einem ausführlichen Tutorial werden Ihnen in der Einzelspieler-Demo Tastenbelegung und Spielablauf näher gebracht, danach dürfen Sie Ihre Fähigkeiten in den ersten richtigen Missionen unter Beweis stellen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Kriechen/aufstehen
F7	Objektanzeige
Mausrad	Drehen der Ansicht
+ und -	Zoomen
Tab und	Sichtfeld eines Gegners
F9/F11	Quicksave/-load
Q/W	Vorherige/nächste Waffe

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 308 MByte

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

DVD

Wahlweise aufseiten der US-Streitkräfte oder der russischen Armee dürfen Sie Ihre Einsätze in **Lock On: Modern Air Combat** fliegen. In der Demo steht Ihnen je ein Jagdflugzeug pro Partei zur Verfügung: Als amerikanischer Pilot steigen Sie in eine A-10a Warthog, während Ihr russisches Gegenüber in der MiG-29 Fulcrum Platz findet. In der beiliegenden Readme-Datei finden Sie eine ausführliche Anleitung für die beiden Missionen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Y/X	Ruder links/rechts
J	Automatischer Schubregler
D/C	Waffenumschalter/Bordkanone
L	Cockpit-Beleuchtung an/aus

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 900, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.600 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 306 MByte

SILENT STORM

DVD

Als Leiter einer Gruppe von Spionen bewältigen Sie im Zweiten Weltkrieg Einsätze hinter feindlichen Linien. Das packende Runden-Strategiespiel enthält insgesamt 24 Missionen aufseiten der Alliierten und Achsenmächte, zwei davon und das Tutorial dürfen Sie bereits jetzt in der Demoversion Probe spielen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Kamerasteuerung
+ Strg	Kameradrehung
↑Bild/↓Bild	Zoom
Zifferntasten	Charakterauswahl
0	Wählt alle Personen
Tab	Wählt jeweils den nächsten Charakter
S/A	Stopp/Angriff
H/L	Verstecken/spähen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.200 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 446 MByte



INFO: DVD-10

Die PC-Games-DVD dieser Ausgabe erscheint als zweiseitiger Datenträger im DVD-10-Format: Für den Datenbereich legen Sie bitte Seite 1 nach unten in Ihr DVD-Laufwerk, für den Videobereich Seite 2.

EXKLUSIV-DEMO | KNIGHTSHIFT

DVD

Warcraft 3 hat's vorgemacht: Echtzeit-Strategie mit Rollenspiel-Elementen funktioniert einwandfrei. **Knightshift** geht sogar noch einen Schritt weiter und bietet gleich zwei eigenständige Spiele in einem. In der Strategiekampagne schlüpfen Sie in die Rolle eines vertriebenen Prinzen, dem es nun obliegt, sein Volk aus der Unterdrückung eines bösen Magiers zu befreien. Der Rollenspielpart lässt Sie mit insgesamt acht verschiedenen Helden die Story aus einer anderen Perspektive durchleben. In dieser Demo dürfen Sie die ersten Abschnitte beider Kampagnen anspielen.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel ist komplett per Maus steuerbar.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.600 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	541 MByte



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Anstoß 4 Edition 03/04
2	Lords of Everquest
3	Space Colony
4	World Racing
5	Knightshift
6	Commandos 3
7	Yager
8	NHL 2004
9	Homeworld 2
10	Silent Storm



EXKLUSIV-DEMO | SPACE COLONY

DVD&CD

Anfangs mutet **Space Colony** wie ein ganz normales Aufbau-Strategiespiel an: Man errichtet Gebäude, klärt das umliegende Gebiet auf und sorgt für Strom und Atemluft. Allerdings stehen Ihnen für all diese Aufgaben nur maximal 20 Arbeiter zur Verfügung, und die wollen auch noch – ähnlich wie in **Die Sims** – gehegt und gepflegt werden. Unsere Exklusiv-Demo enthält drei Missionen aus der Vollversion und sechs von 20 Charakteren.



SPIELSTEUERUNG
Das Spiel ist komplett per Maus steuerbar.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.100 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	168 MByte

EXKLUSIV-DEMO | WORLD RACING

DVD&CD

Vier Wagen aus dem Mercedes-Benz-Fuhrpark dürfen Sie Probe fahren: Einen G500, einen SL 300 Flügeltürer, die A-Klasse Sonderausführung 190 TWIN und einen SLK Kompressor. In einer Mini-Meisterschaft fahren Sie auf zwei Alpen-Strecken, außerdem stehen zwei Missionen zur Verfügung. Die exklusiv bei PC Games erhältliche Demo beinhaltet ein Video, in dem die Entwickler Tipps zum Spielstart geben.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑/↓/←/→	Gas/Bremse/links lenken/rechts lenken
Leertaste/Shift	Handbremse/Hochschalten
Strg	Runterschalten

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.300 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 150 MByte

DON'T ANGRY

DVD&CD

Auf den ersten Blick wirkt **Don't Angry** wie eine simple Umsetzung des Brettspiel-Klassikers **„Mensch, ärgere dich nicht"** – es ist aber viel mehr! Durch einige sinnvolle Erweiterunge n wird das bekannte Spielprinzip aufgepeppt.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel ist komplett per Maus steuerbar.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 400, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 750 MHz, 64 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 12 MByte

FREEDOM FIGHTERS

DVD&CD

Sie übernehmen die Rolle eines US-Zivilisten, der sein Heimatland nach einer Invasion durch russische Streitkräfte wieder auf Vordermann bringen soll.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W/S	Vorwärts/rückwärts
A/D	Schritt nach links/rechts
Maustaste links/rechts	Schießen/Zoom
Leertaste	Sprung
Strg	Kriechen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 733, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 950 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 85 MByte

HEINZELJAGD

DVD&CD

Die Moorhühner haben Schonzeit, jetzt werden Heinzel gejagt! Ihre Aufgabe ist es nun, möglichst schnell so viele wie möglich der kleinen Gnome zu erledigen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑/↓	Vorwärts/rückwärts
←/→	Links/rechts
1 bis 4	Waffenauswahl
Maustaste links/rechts	Schießen/nachladen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 192 MByte RAM
Empfohlen: CPU 750 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 83 MByte

CHAMPIONSHIP SOCCER 2003/04

DVD&CD

Dank KI, spektakulären Spielzügen und Karrieremodus macht die Managementsimulation trotz 2D-Grafik viel Spaß.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
F1	Auswechslung Heimmannschaft
F5	Auswechslung Gastmannschaft
R	Wiederholung
S	Zeitlupe während Wiederholung
Enter	Wiederholung speichern

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 400, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 650 MHz, 128 MByte RAM
3D: Direct3D **HD:** 15 MByte

PC-GAMES-CD-ROM

VOLLVERSION
Evil Islands

DEMOS
Anstoß 4 Edition 03/04
Championship Soccer 200304
Don't Angry
Freedom Fighters
Heinzeljagd
Law & Order
Lords of Everquest
NHL 2004
Plop!
Space Colony
World Racing
Yager

VIDEOS
AKTUELL
Made in Germany: Spellbound
Report: QuakeCon 2003
- Interview id Software: Doom 3
Special: Der Herr der Ringe
- Herr der Ringe: RTS
- Herr der Ringe 3: Die Rückkehr des Königs
Games Convention 2003
Die PC-Games-News:
- Anstoß 4 Edition 03/04
- Hidden & Dangerous 2
- Sacred
- Tony Tough
- Worms 3D

PC Games Leser-Charts
PC Games Most Wanted

VORSCHAU
Apocalyptica
Prince of Persia: The Sands of Time
STALKER
Pro Evolution Soccer 3

TEST
Tony Hawk's Pro Skater 4
Conflict: Desert Storm 2
Homeworld 2
You don't know Jack 4?

PATCHES & TREIBER
Battlefield 1942 v1.45.18 von v1.4 (int)
Die Gilde v1.05 beta 2
Game Tycoon v1.1 (d)
Neverwinter Nights Updater 1.19 (int)
Nexagon Deathmatch free agent unlocker
Port Royale Gold v1.4.03 (d)
Radsport Manager v1.2r4
RtCW - Enemy Territory v1.02 (int)
Raven Shield v1.4 von v1.31 (d)

Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 3.7
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 45.23

Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.7
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 45.23

TOOLS & SPECIALS
Adobe Reader 6.0
Winzip

LAW & ORDER

DVD&CD

Angelehnt an die amerikanische Fernsehserie **Law & Order** (**Die Aufrechten**), sind Sie zum einen mit Ermittlungen rund um einen mysteriösen Mordfall beschäftigt und versuchen zum anderen im Dienste der Staatsanwaltschaft im Gerichtssaal den Mörder zu belangen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel ist komplett per Maus steuerbar.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 850 MHz, 256 MByte RAM
HD: 121 MByte

NHL 2004

DVD&CD

Anaheim vs. New Jersey: Machen Sie sich ein eigenes Bild vom veränderten, glaubwürdigeren Spielgefühl.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
C	Pass/Spieler wechseln
X	Schlenzer/Poke Check
Leertaste	Handgelenkschuss/Schlagschuss
A	Haken/klammern
Strg	Turbo
Esc	Spiel unterbrechen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400 MHz, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 107 MByte

Umtauschcoupon

Name ______ Vorname ______
Straße, Hausnummer ______
PLZ, Wohnort ______
Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: 11/03
- ☐ PCG-Demo-CD-ROM
- ☐ PCG-Video-CD-ROM
- ☐ PCG-Extra-CD-ROM
- ☐ PCG-Spiel-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles in einem Heft. Dieses Mal mit der großen Reportage zu den 25 wichtigsten XBox-Projekten. Außerdem gibt es brandneue Bilder und Infos sowie ein ausführliches Video auf DVD zu Full Spectrum Warrior. Im Testteil steht mit Star Wars: Knights of the Old Republic der absolute RPG-Hammer im Mittelpunkt, außerdem testen wir das superbe Beat' em Up Soul Calibur II. Neben ausführlichen Detailchecks und Spielständen auf der unzensierten „ab 16"-DVD gibt's als besonderen Bonus das Spiel Space Ace!



ideenhaus muc

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Mir ist jetzt schon klar, dass ich mich als altmodisch oute, aber mir geht es inzwischen mächtig auf den Senkel, dass sich ein großer Teil der Frauen mit Metallteilen an allen möglichen Stellen schmückt.

Keine Ahnung, wer mit dem „Piercing" angefangen hat. Meiner Meinung nach war es entweder ein findiger Altmetallhändler oder ein sadistischer Irrer, der die Weltherrschaft an sich reißen will, indem er dafür sorgt, dass die Bevölkerung durch Blitzschläge dezimiert wird. Als ich noch jung war, hatte der Begriff „Augenringe" jedenfalls eine ganz andere Bedeutung und Frauen pflegten nicht wie das Maskottchen der IG Metall herumzulaufen. Was bringt jemanden dazu, den Materialwert seines Körpers auf diese Art und Weise zu erhöhen? Anfangs dachte ich ja, diese lustigen Knubbel im oberen Teil des Ohrs können dazu dienen, UKW zu empfangen, wenn auf der anderen Kopfseite die Antenne gepierct wird. Als diese Modewelle auf andere Körperteile übersprang, war diese Theorie leider nicht mehr haltbar. Wird sie vielleicht dereinst von der Industrie aufgegriffen? Hätte ich dann Urheberrecht? Kann es sein, dass dadurch der Orientierungssinn verbessert wird, da der magnetische Nordpol so immer direkt spürbar bleibt? Macht das an der Lippe oder am Nabel dann überhaupt Sinn? Wenn man daran wenigstens etwas befestigen könnte – aber früher hielten die Hosen doch auch so, ohne sie direkt am Nabel anzutackern. Und selbst die Sonnenbrille könnte an ihrem altmodischen Bügel prima halten, ohne eine Befestigungsöse an der Augenbraue zu haben.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Erroddig

Hi!

Du weißt vielleicht, dass ich schon viele Briefe an dich geschrieben habe. Nie hab ich von dir eine Antwort erhalten. Aber ich versuch es noch einmal. Ich habe eine Frage: Warum liegt auf der DVD oder CD nie ein heißes Erotikspiel bei? Das fehlt mir wirklich sehr (solltet ihr nun tatsächlich eins auf die DVD oder CD packen, bitte nicht auf der DVD ab 18).

GRUSS: HANS-JÖRG

Da du anhänglicher als ein Schnupfen bist und mich sonst noch weiter belästigst, will ich es ein für allemal hinter mich bringen: Primär bringen wir Derartiges nicht in der PC Games, weil wir möchten, dass unser Magazin auch künftig an den Kiosken ausliegen darf. Sekundär bringen wir darüber nichts, weil es so gut wie nie diesbezügliche Produkte gibt, die der Erwähnung wert wären. Hinzu kommt, dass unsere Zeitschrift zu einem Großteil aus Papier besteht, welches in Verbindung mit einer heißen DVD zu einer nicht zu unterschätzenden Brandgefahr werden könnte.

Haussegen

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich wende mich wegen eines etwas prekären Anliegens an Sie. Jedes Mal, wenn ich meine druckfrische Abo-PCG in den Händen halte, ziehe ich mich zum letzten Ort zurück, wo ein Mann noch seine Ruhe hat: mein Klo! Ich schließe die Tür, starte meinen extra deswegen dort aufgestellten CD-Player und setze mich auf meinen „Thron". Dort verbleibe ich dann oft deutlich länger, als ich es ohnehin auch ohne PC Games schon tue. Ich nehme mir schon immer vor, nur maximal einen Artikel zu lesen, aber erst einmal angefangen, kann ich gar nicht mehr aufhören. Da ich in einer festen Beziehung lebe und mit meiner Freundin unter einem Dach wohne, können Sie sich sicherlich vorstellen, dass durch diesen Umstand der Haussegen manchmal etwas schief hängt. Daher wollte ich Ihnen einen kleinen Vorschlag machen: Was halten Sie davon, wenn Sie zumindest Ihre Rumpelkammer-Seiten perforieren, so dass ich sie heraustrennen und einzeln mit auf die Toilette nehmen kann? Ich könnte natürlich auch eine Schere nehmen, aber da ich handwerklich sehr unbegabt bin, fürchte ich um die Unversehrtheit meiner Zeitschrift ...

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: JAN GRIMM

Extra wegen Ihnen werden wir jetzt nicht unser schönes Heft mit einer Perforation versehen. Sollten Sie der Meinung sein, mir mit dieser Mail ein Kompliment gemacht zu haben, sind Sie ebenfalls auf dem Holzweg. Ich kann mir Angenehmeres vorstellen, als mit meinen Seiten bei Ihnen für einen gesunden Stuhlgang zu sorgen. Auch wenn meine Werke Blatt für Blatt mit auf dieses Örtchen genommen werden, dient das keineswegs dazu, mein Selbstwertgefühl zu stärken. Sie müssen eine sehr glückliche Beziehung führen, wenn dies das einzige Problem ist, das Ihren Haussegen belastet.

Die Wende

Guten Tag!

Ich wollte mir eben die Videos auf der DVD der neuen PC Games anschauen. Doch komischerweise gibt es keine Videos auf der DVD. Auch nach mehrmaligem Suchen im Explorer und mit WinDVD sowie dem stetigen Drücken auf den Wiedergabe-Button bei WinDVD konnte ich keine Videos finden. An WinDVD kann es nicht liegen, da andere DVDs problemlos damit abgespielt werden können. Ich habe auch mit dem Explorer die DVD abgesucht. Da sind keine Videos – nur die Demos! Ich würde Sie nun bitten, mir ein neues Exemplar der DVD aus der aktuellen Ausgabe zukommen zu lassen.

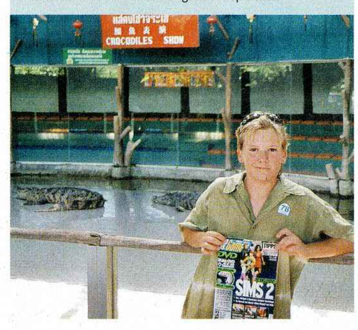
MARCO M.

Insgeheim bin ich ja irgendwie der Meinung, dass unsere Leser „Leser" heißen, weil sie nicht lesen. Sie und noch etliche andere würde ich doch inständig bitten, einmal die Hülle unserer DVD sowie deren Label (das kleine, bedruckte Ding auf dem großen, silbernen Ding) näher zu betrachten. Schon nach kurzer Zeit sollten uns Satzfragmente wie „Dual-DVD" bzw. „Seite 1" ins Auge fallen. Wer gute Augen hat, oder im Besitz einer Sehhilfe ist, wird auch die Wörter „Für den Videobereich bitte die DVD wenden" erkennen können. Was wollen uns diese Worte sagen? Das „Wenden" ist jetzt nicht dieses Wenden, das Sie von Ihrer Strickjacke gewohnt sind, sondern steht in diesem Fall für schlichtes Umdrehen – natürlich erst, wenn die DVD vorher dem Laufwerk entnommen wurde. Aber bitte nicht erschrecken, wenn Sie nun urplötz-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Marian Rahnefeld schickte uns dieses Bild und schrieb etwas von „Chinesischen Tempeln" und „Krokodilshow". Unser Leser scheint im Urlaub etwas verwirrt gewesen zu sein, da die Schriftzeichen im Hintergrund zweifellos Thailändisch sind und dort, wenn überhaupt, thailändische Tempel zu stehen pflegen. Zum Glück bewahrt zumindest die PC Games vor Irrungen beim Spielekauf.



lich zwar die Videos sehen können, aber aus unerfindlichen Gründen die Demos verschwunden sind!

Hotline

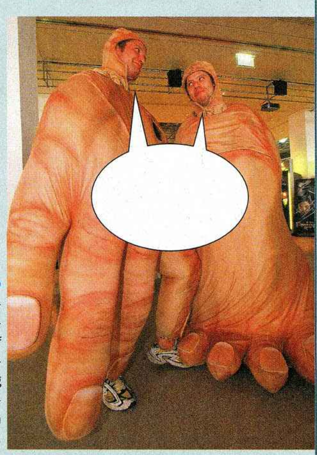
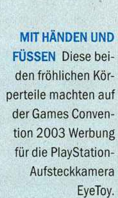
Sehr geehrter Herr Rosshirt,
beim Lesen der aktuellen PC Games ist mir aufgefallen, dass eine Tipps&Tricks-Hotline existiert. Diese kostet allerdings 1,86 € pro Minute und deshalb wollte ich fragen, ob man beim Anruf dieser Hotline etwa mit Gestöhne rechnen kann?

DANIEL VOLKSDORF

Die Jungs, welche diese Hotline unterhalten, tun dies nicht, weil sie sich nicht aus dem Haus trauen und/oder etwas Besseres zu tun hätten, sondern sie bieten einen Service an – voll der Hoffnung, aus dessen Erlös die Stromrechnung und ähnlichen Firlefanz bezahlen zu können. Vorrangig sollte man bei einem Anruf dort nicht mit Gestöhne, sondern mit fundierten Antworten rechnen. Gestöhne bekommen Sie bei anderen Hotlines in besserer Qualität geboten, allerdings werden dort die Antworten auf Ihre Fragen (sofern sie etwas mit Computern zu tun haben) wohl eher Ihnen ein Stöhnen entlocken. Sollten Sie dennoch auf gestöhnte Antworten nicht verzichten wollen (nach so langer Zeit in diesem Beruf wundere ich mich über gar nichts mehr), bin ich mir sicher, dass die Leute der Tipps&Tricks-Hotline Ihnen gerne ein wenig in den Gehörgang röcheln werden. Der Kunde ist schließlich König. Aber erwarten Sie sich da bitte nicht zu viel davon.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats November?

MIT HÄNDEN UND FÜSSEN Diese beiden fröhlichen Körperteile machten auf der Games Convention 2003 Werbung für die PlayStation-Aufsteckkamera EyeToy.

Was führen PC-Games-Redakteur David Bergmann und die Entwickler der Kehler Spielemanufaktur Spellbound (Robin Hood, Desperados) da nur im Schilde? Das fragte sich auch unser Leser Mike Meinhardt aus Wermelskirchen und mailte uns seinen Vorschlag, der bei der innerredaktionellen Abstimmung die meisten Stimmen einheimste. Als Belohnung schicken wir ihm ein Spielepaket, das auch in diesem Monat als Hauptpreis ausgelobt wird. Mitmachen können Sie wie immer per Postkarte sowie per E-Mail.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 14. Oktober 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



HOSEN RUNTER Offenbar haben die Macher von Chicago 1930 und Desperados 2 unseren Wunsch nach einer Enthüllungs-Story missverstanden.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen - PC Games antwortet

11 Jahre PC Games

Herzlichen Glückwunsch zu eurem Jubiläum! Euer Erfolg spiegelt verdientermaßen die Qualität eures Produktes wieder. Selbst ich als Jahrgang 67 fühle mich seit Jahren unterhaltsam und kompetent informiert. Layout, Design, Webauftritt und natürlich eure objektive Berichterstattung sind TOP! Weiter so!

MICHAEL ROWITZ

Exklusiv?

*Wie kommt es, dass Sie in diesem Monat ebenfalls **Jedi Knight 3** testen? Ein anderes Magazin wirbt damit auf dem Titelblatt, den Exklusivtest anzubieten.*

JOCHEN

Wir haben Verständnis dafür, dass bezüglich der „Exklusiv"-Aussage unseres Mitbewerbers etwas Verwirrung entstanden ist. Zum Hintergrund: PC Games lehnt Exklusiv-Tests grundsätzlich ab, weil dahinter nicht selten Kalkül des Herstellers steckt: Wer exklusiv testen darf, schaut zum „Dank" nicht ganz so genau hin – diesem Verdacht wollen wir uns erst gar nicht aussetzen. Im Falle von **Jedi Knight 3** sind solche Befürchtungen natürlich unbegründet. Wir wollten den vielen Fans der **Jedi Knight**-Serie bereits vor dem Verkaufsstart des dritten Teils einen möglichst neutralen Test bieten und haben das Spiel daher auf zehn Seiten „auseinander genommen". Wir glauben, dass die Spieler davon nur profitieren können. Unsere Version ist selbstverständlich mit der anderer Redaktionen völlig identisch und stammt natürlich auch von Lucas Arts/Activision.

Rabenschwarz

*Ich schreibe heute das erste Mal etwas an die PC Games. Seit ihrer Gründung vor elf Jahren kaufe ich mir Monat für Monat Ihre Ausgabe. Doch jetzt stört mich etwas an Ihrer Bewertung zu **Gothic 2: Die Nacht des Raben. Gothic 1** sowie **2** sind für mich die besten Rollenspiele. Doch wie kann man von einem Spieler verlangen, nachdem er **Gothic 2** mit viel Mühe zu Ende gespielt hat, wieder von vorne zu beginnen, nur um das Add-on **Die Nacht des Raben** zu spielen? Ich habe dafür 29 Euro bezahlt und erst beim Starten bemerkt, dass ich wieder von vorne anfangen muss. Ich finde das sehr kundenfeindlich und eine Frechheit. Es gibt Spielehersteller, die das Problem anders lösen. Darum finde ich eure Spielebewertung von 90 Punkten nicht gerechtfertigt. Ich habe somit auch vergeblich meine alten Speicherstände von **Gothic 2** gesichert. Aber vielleicht bringt ja Piranha Bytes noch einen Patch heraus, um dieses Manko zu beheben.*

HEIKO H.

Briefe und E-Mails wie diese erreichten uns zuhauf. Auch die vielen Rollenspiel-Fans der PC-Games-Redaktion waren zunächst fassungslos, dass sie ihre geliebten **Gothic 2**-Charaktere in Rente schicken mussten – monatelang hatte man die Spielstände sorgfältig aufbewahrt, um angesichts des angekündigten Add-ons sofort loslegen zu können. Pustekuchen! Nach dem ersten „Das muss ein Fehler sein"-Schock und hektischen Telefonaten mit dem Hersteller hat sich aber herauskristallisiert, dass dies durchaus Absicht ist. Die Gründe erläutert ein Piranha-Bytes-Entwickler auf Seite 137 im PC-Games-Interview. Nach vielen Dutzend Stunden mit der Erweiterung halten wir den 90er nach wie vor für gerechtfertigt – auch **Die Nacht des Raben** ist ein großartiges Rollenspiel-Erlebnis, das sich kein **Gothic**-Fan entgehen lassen sollte.

Condition Zero

*Heute ist der 6. September und am 12. kommt **Counter-Strike Condition Zero** in die Läden. Wann habt ihr vor, das Spiel zu testen oder habe ich was verpasst?*

FERDINAND ASSING

Wenngleich manche Redaktion das Spiel schon „getestet" hat, kommt **Condition Zero** erst Mitte November in die Läden – Valve hat die Solo-Ausgabe des populären Multiplayer-Taktik-Shooters nochmals verschoben. Rechnen Sie mit dem Test in der kommenden Ausgabe 12/03.

Top oder nicht top?

*Ich habe festgestellt, dass in der Ausgabe 10/03 in der von Thomas Weiß vorgestellten Top-5-Liste der Ego-Shooter **Unreal 2** (vorher mit 92 Punkten auf Platz 1) nun nicht mehr zu entdecken war. Meine Frage: Ist **Unreal 2** wirklich nicht mehr 92 Punkte wert und ist deshalb nicht da oder ist dir da ein Fehler passiert? Denn **Jedi Knight 3** hat 90 Punkte und ist auf Platz 1.*

VIELE GRÜSSE, MARCEL HEING-B.

Im Zuge der Tests von **Jedi Academy** und **Tron 2.0** haben wir **Unreal 2** auf 86 Punkte abgewertet. Im Einkaufsführer taucht es nun nicht mehr auf, weil immer das neuere Produkt, in diesem Fall **Tron 2.0** (ebenfalls mit 86 bewertet) den Vorzug erhält.

Generäle-Fragen

*Wenn ich mir das Add-on **Die Stunde Null** kaufe, muss ich dann auch **C&C Generäle** besitzen oder kann ich das Add-on auch mit der ursprünglichen Version spielen?*

JENS

Beides funktioniert – das Add-on ist sowohl mit **C&C Generals** als auch mit **C&C Generäle** kompatibel.

*Ich besitze die „unzensierte" deutsche Version von **Command & Conquer Generals** und möchte gerne wissen, ob von dem Zusatzpack auch eine unzensierte Version erscheinen wird. Hat EA in dieser Beziehung schon etwas bekannt gegeben?*

CHRISTIAN REUTER

Die deutsche Version des Add-ons **Die Stunde Null** wird ähnliche Anpassungen (Einheiten, Story, Schauplätze) erfahren wie **C&C Generäle**; eine unzensierte Version wird nicht erscheinen.

Star Wars Galaxies

*Gibt es in **Star Wars Galaxies** eigentlich auch einen Einzelspielermodus – und wenn nicht, kann man es auf deutschen Servern spielen?*

ROBIN

Star Wars Galaxies ist ein reines Online-Rollenspiel, für das neben dem Kaufpreis der Software eine monatliche Gebühr fällig wird. Ein Einzelspielermodus ist nicht enthalten. Deutsche Server sind zwar in Planung, werden aber aktuell nicht angeboten, sprich: Sie können derzeit nur auf US-Servern als Wookiee oder Kopfgeldjäger aktiv werden.

Pieper

Hallo,
ich bin der Daniel aus der Schweiz und habe ein Problem mit meinem Rechner. Wenn ich anfange zu spielen, fängt der Rechner nach etwa fünf Minuten an zu piepsen und schaltet alles aus. Und es piept bei allen Spielen. Ich habe ein Windows XP und es ist nicht alt.

DANIEL DELGADO

Das Problem kann verschiedene Ursachen haben. Zunächst solltest du ein paar Sonnenblumenkerne in der Nähe deines PCs deponieren. Sollte daraufhin das Piepsen verschwunden sein, sind die armen Vögel endlich satt und du solltest sie vorsichtig aus dem Gehäuse nehmen und in einer Grünfläche wieder auswildern. Wahrscheinlicher ist jedoch ein anderer Fehler: Horch mal am Gehäuse – du müsstest da das Geräusch eines Lüfters hören. Frag mich jetzt bitte nicht, wie sich nun ein Lüfter anhört, ich mach mich schon oft genug lächerlich und werde jetzt nicht auch noch einen Lüfter imitieren. Wenn du nichts hörst ist das Piepsen schlicht der Hilferuf von deinem BIOS, das sich gezwungen sieht, den Betrieb einzustellen, ehe wegen Überhitzung die armen Vögelchen sterben.

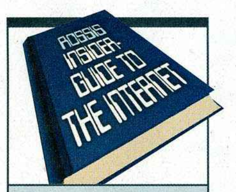
Homepage

Ich höre so viel über Homepages, aber weiß nicht, wie man welche erstellt. Könnt ihr mir erklären, wie das geht?

DAVID JANKOWSKY

Nichts einfacher als das! Der Anglizismus „Homepage" bedeutet ja übersetzt nichts weiter als „Heimseite". Und jede PC Games beinhaltet ca. 200 Seiten, die du alle mit heim nehmen darfst – und schon hast du ganz viele „Heimseiten", die du noch nicht einmal extra erstellen musst – das übernehmen wir für dich! Solltest du damit aber die so genannten „Homepages" im

ROSSIS RUMPELKAMMER



HTTP://WWW.SAGEN.AT
Es soll noch Leute unter uns geben, die gerne lesen. Wer dazu noch Sagen mag, wird diese Seite lieben, die eine Unzahl an Märchen und Sagen gesammelt hat. Die Sage von der sicheren Rente und das Märchen vom unbestechlichen Politiker fehlen aber bislang.



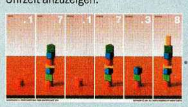
HTTP://WWW.SCHWEINEBILDER.DE
Immer wieder werde ich gefragt, warum ich hier keine „Links für Erwachsene" bringe. Also gut – hier ist eine tolle Seite voll mit schweinischen Bildern.



HTTP://WWW.EINKAUFSWAGENRENNEN.DE
Schon länger keinen Knochen mehr gebrochen, aber kein Geld, um sich einen Kart zu kaufen? Dann bist du der potentielle Kandidat für das „Einkaufswagenrennen".



HTTP://WWW.LARES.DTI.NE.JP/%7EYUGO/STORAGE/MONOCRAFTS_VER3/29/BCLOCK.HTML
Und zum Schluss noch ein Bonbon – die wohl bescheuertste Art, die Uhrzeit anzuzeigen.



Internet meinen: Auch das ist ganz schnell erklärt. Du erstellst sie einfach in einem Editor, vorzugsweise in HTML, mietest bei einem Provider Webspace und machst danach einfach einen Upload per FTP. Aber so wie ich dich einschätze: Vergiss bitte die zweite Möglichkeit, du wirst bei der ersten wahrscheinlich schon Probleme haben, heimzufinden, oder?

Hieroglyphen

Moin Herr Rossi,

keine langen Einleitungs-Klauseln, ich komme gleich zur Sache. Als ich wieder einmal einige Programme installierte und das PC-Games-Heft geschlossen auf dem Pult lag, entdeckte ich auf dem Heftrücken (dort, wo das Heft zusammengeleimt ist) ganz unten; Hieroglyphen! Rossi, weißt du, was das heißt? Also ich kann es nicht entziffern ...

SCHÖNE GRÜSSE AUS DER SCHWEIZ – MICHAEL B

Hieroglyphen sind ebenso alte wie ägyptische Schriftzeichen. Da wir keine ägyptische PC Games herstellen (es sei denn, die Geschäftsleitung hat mir da etwas verschwiegen), handelt es sich natürlich auch nicht um Hieroglyphen. Wenn du diese Zeichen richtig herum betrachtest (unteres Ende der PC Games links und Cover unten) kannst du in dem Schriftzug unschwer das Wort „Computec" erkennen. Dabei handelt es sich auch keineswegs um den nubischen Gott der Spieler, sondern um den Namen des Verlages, der dir für so wenig Geld so eine tolle Zeitschrift überlässt.

Argus

Hi Rossi!

Hab ich das heute richtig gesehen, als ich den Tankrüssel an einer Aral-Tanke in unserem malerischen Ort Lippstadt in der Hand hielt, dass Dirk Gooding mit seinem A3 unser kleines Nest beehrte? Wo wollte der wohl hin? Nach Gütersloh, für die nächste „Made in Germany"-Folge?

Auf jeden Fall beweist meine Theorie über die Überväter der modernen Spiele-Berichterstattung, dass auch diese Leute mit ihren Autos noch ganz normal tanken müssen, wie jede(r) andere(r) auch.

Nur schade, dass Petra nicht dabei war ...

BEST REGARDS: ONKEL TOM AUS LIPPI

Jungs – ihr überrascht mich immer wieder. Und du bist mir geradezu unheimlich. Können wir keinen Schritt unbemerkt außer Haus gehen? Spontan habe ich erst einmal angenommen, wegen der Benzindämpfe wäre deine Fantasie ein wenig mit dir durchgegangen. Aber eine Nachfrage bei Kollege Gooding erbrachte, dass es sich hierbei wirklich um seinen Wagen, sein Gesicht und sein letztes Geld handelte, welches er auf besagter Tankstelle verpulvert hat. Rot vor Scham gestand er auch, dass er eigentlich privat unterwegs war. Auf den letzten Kilometern seines Heimwegs ging ihm jedoch das Benzin aus. Wenn Petra dabei gewesen wäre, hätte das in diesem Fall auch ein eher ungünstiges Licht auf die Sache geworfen. PC-Games-Leser sind einfach besser informiert. Demjenigen, der mir ein Beweisfoto von Petra auf einer privaten Fahrt liefert, stifte ich ein Spiel seiner Wahl. Wetten, das schafft ihr in den nächsten vier Wochen nicht?



Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Über 350 Gratis-Spiele und -Tools

Die brandneue Ausgabe des erfolgreichen Sonderheftes liegt endlich vor. Über 120 Gratis-Spiele warten auf ihre Entdeckung und in jedem Genre finden sich echte Spielspaß-Juwelen. Über 230 der besten Hilfs- und Anwendungs-Programme für alle Bereiche der PC-Nutzung komplettieren diese aufwendig zusammengestellte PC-Games-Sonderausgabe. Zusammen mit der über 4 Gigabyte Daten umfassenden DVD ein unverzichtbares Sammelwerk für Gelegenheitsspieler und PC-Bastler.

PC Games: Tipps & Tricks

Topthema: Die ultimative 100%-Lösung zu **GTA Vice City**. Das neue PC-Games-Tipps&Tricks-Sonderheft hat aber weitaus mehr zu bieten als „nur" Tipps, Cheats und Komplettlösungen. Auf den vier CDs finden Sie neben nützlichen Tools, Hard- und Software-Updates auch die Vollversion des actiongeladenen Tophits **Shadowman**. Als besondere Zugabe gibt es obendrein noch ein riesiges Wendeposter. Entscheiden Sie selber, ob Sie sich die coole **Half-Life 2**-Seite aufhängen oder doch lieber alle Mehrspieler-Karten von **C&C-Generäle** auf einen Blick sehen wollen.

PC Games: Spiele für jeden PC

Ihr PC ist eigentlich reif fürs Museum, doch Sie wollen sich keinen neuen Rechner leisten? Sie möchten auf Ihrer 500-MHz-Maschine ruckelfreien Spielspaß genießen? Der Name des neuen PC-Games-Sonderheftes ist Programm: Spiele für JEDEN PC – maximaler Spielspaß trotz minimaler Ausstattung. Über 100 Spitzentitel aus vier Kategorien (bis 500 MHz, ab 500 MHz, ab 800 MHz, ab 1.000 MHz) werden vorgestellt und bewertet. Dazu gibt's sofort umsetzbare Tuning-Tipps, mit denen Sie bares Geld sparen.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname ____________________

Straße, Nr. ____________________

PLZ, Wohnort ____________________

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen) ____________________

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen) ____________________

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen ges. Vertreter) ____________________

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games: Über 350 Gratis-Spiele und -Tools" (Art.-Nr. 002355)
- ☐ „PC Games: Tipps & Tricks" (Art.-Nr. 002353)
- ☐ „PC Games: Spiele für jeden PC" (Art.-Nr. 002344)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________________

Konto-Nr. ____________________

BLZ ____________________

Kontoinhaber: ____________________

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln? Sie möchten einen Kommentar loswerden? Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2003: 222.824
AWA Ermittelte Reichweite 1.270.000 Leser

INSERENTEN


EINES
TAGES
WIRD DAS ALLES MAL
DIR
GEHÖREN
www.mtv.de
MTV
MUSIC TELEVISION®



November 1993

Kurioses am Rande

Schon vor zehn Jahren beschwor die Konsolenindustrie den Untergang des PCs. Stein des Anstoßes war damals das 3DO, eine CD-ROM-Spielestation, die der ehemalige Electronic-Arts-Chef Trip Hawkins auserkoren hatte. Ziel: die Ablösung der MS-DOS-Rechner als Spielemaschinen. Das Unternehmen scheiterte, was nicht zuletzt am völlig überhöhten Einstiegspreis der Konsole von umgerechnet über 500 Euro lag. Die Reste der Muttergesellschaft firmierten neu – als Hersteller von PC-Spielen – und bescherten dem ehemaligen Erzfeind solche Perlen wie **Heroes of Might & Magic**. Bis zum Ende der Firma vor knapp drei Monaten ...

Was wurde eigentlich aus ... Origin?

In der Titelstory der November-Ausgabe plauderte Richard Garriott (Bild) aus dem Nähkästchen. Über seine Pläne mit der **Ultima**-Rollenspielreihe, Teil 9 und 10. Dass noch sechs Jahre bis **Ultima Ascension** vergehen sollten und Part 10 der Saga nie erscheinen würde, konnte Garriott nicht wissen. Als eigenständiges Studio löste sich Origin vor drei Jahren auf. Bis dahin hatte es jedoch in den fast 17 Jahren seines Bestehens zwei der wichtigsten Designer (neben „Lord British" Garriott auch **Wing Commander**-Vater Christ Roberts) und einige der besten Spiele schlechthin hervorgebracht. Neben den zitierten Serien gehören dazu das in PC Games 11/93 getestete **Privateer**, die Action-Flugsimulation **Strike Commander**, das Sci-Fi-Rollenspiel **System Shock** und viele mehr. Zumindest **Ultima** lebt als Online-Rollenspiel weiter.



Test des Monats

In einer Hitliste der besten Spiele aller Zeiten würde **Privateer** auch heute noch ganz weit oben landen, denn mit dem **Wing Commander**-Ableger konnte man wie seinerzeit mit dem Vorbild **Elite** fast unbegrenzt Spaß haben. Als freier Händler durchs Weltall düsen und mit Frachtfuhren zwischen Planeten und Raumstationen Millionen scheffeln, um den eigenen Kampfraumer auf Vordermann zu bringen, sich als Kopfgeldjäger auf Piratenjagd verdingen oder der fesselnden Hauptstory um ein außerirdisches Artefakt folgen – so verbrachten **Privateer**-Fans Woche um Woche in dem von Chris Roberts erdachten Science-Fiction-Kosmos. Der wollte später den Erfolg mit seinem Projekt **Freelancer** wiederholen, warf aber während der Entwicklung das Handtuch.

Hardwaretrends

Der CD-ROM-Hype ist im November vor zehn Jahren ungebrochen. Die jüngsten Auswüchse sind die Konsole 3DO und Philips' Video-Spiel-Hybride CD-I. Beiden war wenig Erfolg beschert. In der Konsolenwelt sollten sich die Silberscheiben erst mit dem Erscheinen der PlayStation durchsetzen, als Speichermedium für Spielfilme löste erst die DVD die alten VHS-Kassetten ab. Am PC fanden die Silberlinge schneller Freunde, was unter anderem an der neuen 16-Bit-Soundkarten-Generation lag, die den entsprechenden Laufwerksanschluss gleich mitbrachte.

Die Top-5-Tests

1. **Starlord** | Microprose
   Melange aus Handelssimulation und **Krieg der Sterne**-Strategiespiel
2. **Troddlers** | SCI
   Lemmings-Klon, der dem Vorbild nicht das Wasser reichen konnte
3. **One Step Beyond** | Ocean
   Nettes Schalterpuzzle im **Pushover**-Stil als Werbespiel für Cracker
4. **Seven Cities of Gold** | Electronic Arts
   PC-Neuauflage des C64-Klassikers gleichen Namens
5. **Twilight 2000** | Empire
   Entfernter Verwandter der **Fallout**-Rollenspiele

Am 05. November erscheint die PC Games 12/2003

VORSCHAU

PC-Games-Reporter decken auf: Neuester Nachbarschafts-Klatsch von den **Sims**, Last-Minute-Infos vor dem **Spellforce**-Verkaufsstart, Insider-Fakten zu **Deus Ex 2**.

TEST

Treffen Sie die richtige Entscheidung: **Max Payne 2** oder **Call of Duty**? **Fußballmanager 2004** oder **Anstoß 4 Edition 03/04**? **Pro Evolution Soccer 3** oder **FIFA 2004**?

TIPPS

Die richtige Taktik macht's: Unser großer Fußball-Schwerpunkt enthält eine Fülle von Tipps zu allen Neuerscheinungen. Komplett gelöst: **Commandos 3** und **Die Stunde Null**.

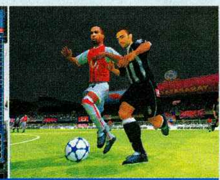
CD/DVD

Sowohl zu **FIFA 2004** als auch zu **PES 3** und zum **Fußballmanager 2004** sind spielbare Demos angekündigt. Außerdem auf DVD: eine neue Folge von „Made in Germany".









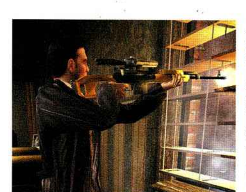
VORAB-INFOS AB 1. NOVEMBER AUF WWW.PCGAMES.DE!

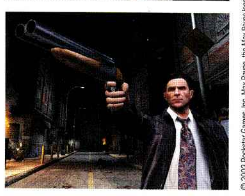


www.space-colony.de
BAUTAFEL
Hier entsteht demnächst eine
SPACE COLONY
Die komfortable Ausstattung wird Sie erfreuen:
Klimaanlage, Fitnessstudio, Sauna, Bar, Golfplatz, Grünanlagen,
Disco, 10-Sterne-Hotel und vieles mehr!
Spielen erlaubt!
Aliens haften für ihre Mutanten
Bauherr, Planung und Ausführung:
Sie ganz alleine!
PC CD-ROM
SPACE COLONY
GATHERING
Space Colony - Die All umfassende Aufbau- und Alltagssim
PC CD ROM
FIREFLY
GATHERING
SASSENBACH.DE

MAX PAYNE™ 2
THE FALL OF MAX PAYNE
A FILM NOIR LOVE STORY

"NOCH SPEKTAKULÄRER"
PC GAMES



WWW.MAXPAYNE2.DE





